LA ISLA DEL REY SAURIO

Los jóvenes de Bahía de las Ostras, ante los ataques y raptos que sufren por parte de los malignos hombres saurio, se enfrentan a un duro futuro lleno de penalidades, esclavitud y muerte. Los hombres saurio están a las órdenes del enloquecido y peligroso Rey Saurio, que domina a todos estos mutantes por medio de la magia negra y el vudú. ¿Correrás el riesgo de intentar rescatar a los prisioneros?

Dos dados, un lápiz y una goma de borrar: eso es lo que necesitas para correr esta aventura. TU decides qué ruta seguir, qué peligros afrontar, contra qué monstruos luchar.

Cubierta ilustrada por Iain McCaig

Ilustraciones interiores de Alan Langford

Altea junior

7 LUCHA-FICCION

91

Una historia en la que TU eres el héroe

LA ISLA DEL REY SAURIO

Ian Livingstone

LIBRO JUEGO

Altea junior

LUCHA 7 FICCION

Hoja de aventura

DESTREZA	RESISTENCIA	SUERTE
Destreza Inicial =	*Resistencia Inicial =*	*Suerte Inicial =*

LISTA DE EQUIPO

ORO

JOYAS

POCIONES

RESTO DE PROVISIONES

CASILLAS DE ENCUENTROS CON LOS MONSTRUOS

Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*

ASI EMPEZO TODO

Bahía de las Ostras es una tranquila aldea de pescadores, situada a unos cien kilómetros, por la costa, del importante puerto de Arena Negra. Como se halla en el extremo de una larga península a la cual sólo se accede a través de un sendero abrupto y tortuoso, los pescadores y sus mujeres solían llevar una vida sencilla pero agradable, alejados de los monstruos y brujerías del interior.

Viajando hacia el sur desde la ciudad de Fang, decides que te mereces unos cuantos días de descanso. Como sabes que no hay sitio más pacífico que Bahía de las Ostras, espoleas tu caballo en dirección a la costa. Además, allí vive ahora un viejo compañero de aventuras llamado Mungo, al que hace años que no ves.

Dos días después de emprender tu camino alcanzas los acantilados que dominan Bahía de las Ostras. Es una mañana hermosa y soleada, y allí abajo todo parece estar en calma. Nada parece haber cambiado. Al pie de los acantilados y junto al muelle se arraciman unas cuantas casas de piedra; en el muelle, aparecen atracadas una docena de barcas. Descabalgas y bajas por el tortuoso sendero en dirección al pueblo. Las primeras personas que encuentras son un grupo de mujeres que lloriquean. Al aproximarte a ellas, varios hombres salen de una de las casas y corren a tu encuentro. Uno de ellos es Mungo, tu viejo amigo. Su rostro, marcado por el paso del tiempo, expresa verdadera rabia. Se sorprende al verte, pero no se entretiene en palabras de bienvenida. Te habla de los tristes sucesos que ha sufrido la aldea de los pescadores.

Al no tener oro ni riqueza material, las gentes de Bahía de las Ostras creían estar a salvo de los ataques de los piratas. Sin embargo, algunas semanas atrás, mientras la mayoría de los hombres estaba faenando en la mar, los hombres saurio de la Isla del Fuego atracaron sus barcas en Bahía de las Ostras y raptaron a algunos jóvenes. Mungo cree que ahora están en la Isla del Fuego, de esclavos en las minas de oro, encadenados y sufriendo torturas. Desde que ocurrió el rapto, hay siempre dos hombres vigilando, pese a lo cual los hombres saurio atacaron otra vez esta misma mañana, superando a los guardianes y llevándose a más jóvenes. Mungo te dice que está a punto de emprender viaje a la Isla del Fuego, él solo, pues los otros pescadores se hallan demasiado atemorizados para poner pie en la isla. Te mira fijamente, en silencio, hasta que sonríes diciéndole que cuente contigo. Te da

una palmada en la espalda y os estrecháis las manos en señal de gratitud. Los pobres pescadores olvidan por un instante sus penas y se agolpan a tu alrededor deseosos de mostrar su agradecimiento. Mungo te invita a comer con él y a descansar un poco, ya que el viaje a la Isla del Fuego será largo. Tras un delicioso festín, compuesto de langosta y ensalada, discutís vuestros planes.

Mungo te dice que no cree que los humanos sobrevivan en la Isla del Fuego, pero lo que sabe es bastante poco. Sólo se trata de rumores que se transmiten los pescadores de toda la costa; sin embargo, se sabe que la Isla del Fuego fue en tiempos un campo de prisioneros, vigilado por una tribu de hombres saurio, mercenarios pagados por el Príncipe Olaf en un descabellado intento de desterrar de sus dominios a todos los indeseables. El buen Príncipe no tardó en darse cuenta de que hubiera sido más fácil llevar a los buenos ciudadanos a la Isla del Fuego y dejar a los malhechores en tierra firme; eran demasiados. Desistió de su empeño y abandonó el campo de prisioneros a su suerte. Cuando los hombres saurio dejaron de recibir su paga, se vengaron con los prisioneros, y la Isla se convirtió en un reino de terror gobernado por un hombre saurio que se proclamó rey. Los prisioneros fueron obligados a trabajar en las minas con la esperanza de encontrar oro para engrosar las arcas del Rey Saurio. La deficiente alimentación y los malos tratos incrementaron la mortandad entre los prisioneros; por esto, presumiblemente, el Rey Saurio envía a sus hombres a la caza y captura de nuevos esclavos. Se sabe que para reafirmar su autoridad el Rey Saurio empezó a practicar el vudú y la magia negra. Llegó a realizar experimentos genéticos con la intención de crear una raza invencible de hombres saurio. La mayoría de ellos fracasaron. Nacieron así grotescos mutantes; algunas de las venenosas pociones fueron a parar a los canales de agua, con terribles consecuencias. La flora y fauna de la isla se vieron afectadas, lo que dio por resultado el desarrollo de plantas carnívoras y la evolución de bestias gigantescas. Algunos prisioneros lograron escapar de la isla en balsas; fueron recogidos por pescadores. Pero nadie sabe qué ha sucedido allí en los últimos años. La Isla del Fuego estaba casi olvidada, hasta que ocurrieron los recientes saqueos por toda la costa. El éxito de tu aventura, tu intento de acabar con el Rey Saurio y liberar a los esclavos, es más que dudoso, pero hay que intentarlo.

Os ponéis en pie y dirigís vuestros pasos al embarcadero, en donde subís a una pequeña embarcación de pesca. Despedidos por los entusiasmados lugareños, soltáis amarras y os hacéis a la mar, preguntándoos si alguna vez volveréis.

Ahora, vuelve la página.

1

Los años que Mungo lleva conviviendo con los pescadores de Bahía de las Ostras han hecho de él un avezado marinero. Diestramente, iza la vela de la pequeña embarcación y pone proa al oeste, surcando el brillante mar azul. La costa desaparece a lo lejos; te sientas en cubierta, bajo el apacible sol de la tarde. Desde popa oyes alegres silbidos, el crujido del timón y a Mungo, que llama de vez en cuando a las aves que vuelan sobre vosotros. Recuerdas los buenos momentos que has pasado con Mungo, su alegría natural e inagotable, su predisposición a ayudar a todo el que se encuentre en apuros. Te cuesta trabajo creer que exista tanta maldad en un mundo en el que hay gente como Mungo. Mientras pasan las horas, charláis y reís, sin hacer caso a los peligros que os esperan. Mungo, siempre dispuesto a contar historias, te está hablando de su padre, que trabajaba en un circo ambulante.

—Era un hombre gigantesco, grande como una montaña —te dice riendo Mungo—, capaz de cualquier cosa con tal de que le pagasen. Se enfrentó con gigantes, levantó en vilo elefantes, ¡incluso se dejó picar por una abeja asesina! Era un tipo viejo pero duro y correoso; terminó por encontrar en el norte la horma de su zapato. El circo había llegado a Fang; era una de las atracciones de los festejos que preceden a la Prueba de los Campeones. A mi padre le dio la ventolera de presentarse. Entró

en el Laberinto Mortal y, ¡pobre diablo!, nunca se le volvió a ver. La verdad, era demasiado viejo para afrontar semejante prueba, pero nadie se atrevió a decírselo. Al menos, lo intentó.

Estaba Mungo a punto de dar comienzo a una nueva historia cuando pegó un salto y gritó a pleno pulmón:

—¡Tierra a la vista! —como si se lo comunicara a la tripulación de un buque.

Miras hacia donde señala su dedo y ves, en el horizonte, la Isla del Fuego. La isla descansa sobre el mar como si fuera un gran cojín; de ella sobresale un picacho. El humo asciende suavemente desde la cumbre: la ira del volcán espera el momento de estallar.

Mungo dirige la embarcación hacia una pequeña cala situada en el extremo este de la isla, confiando que las grandes rocas la mantendrán oculta. Ambos cogéis las mochilas y saltáis del bote para comenzar la búsqueda del Rey Saurio. Si decides trepar por las rocas que aparecen a tu izquierda, hacia una playa que hay en la ensenada que está detrás de las rocas, pasa al **24.** Si decides trazar el mismo itinerario, pero hacia tu derecha, pasa al **33.**

2

El chamán coloca tres cáscaras de nuez en el suelo y explica que debajo de una hay una perla. Debes elegir la correcta. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **358.** Si no, pasa al **326.**

3

Los enanos, con el coraje que les da la posibilidad de verse libres, se lanzan en tu ayuda y golpean al guardián con sus martillos. El hombre saurio sucumbe bajo una lluvia de golpes y los enanos lanzan vítores de alegría. Tras librarse de sus cadenas, te rodean para darte las gracias, y sacian su sed con el agua del balde. Les relatas tu intención de matar al Rey Saurio y todos te ofrecen su ayuda. Les preguntas dónde están los otros prisioneros, y te contestan que trabajan en otras galerías que se encuentran en la parte más profunda de la mina. Pides a los enanos que te guíen tan deprisa como sea posible. Pasa al **161.**

4

El túnel se ensancha poco a poco, con lo cual te desaparece la sensación de claustrofobia. Al rato, sales a una encrucijada en forma de *T*. Si decides ir por la derecha, pasa al **44.** Si eliges el camino de la izquierda, pasa al **101.**

5

Introduces la espada en el oscuro nido de la serpiente y oyes el sonido que hace el metal al golpear otro metal. Te olvidas de la serpiente e intentas extraer ese objeto. A la luz del sol ves que se trata de un magnífico casco alado, hecho de oro. Si quieres ponértelo, pasa al **292.** Si prefieres abandonar el casco y descender cuidadosamente a la garganta para proseguir por ella hacia el oeste, pasa al **119.**

6

Al beber el líquido, te sientes mareado, pero tu cuerpo nota una nueva carga de energía. Ganas 1 punto de DESTREZA y 2 de RESISTENCIA por haber bebido agua traída de una fuente encantada. Sintiéndote tonificado, te diriges a la puerta que se abre en la pared del fondo. Pasa al **353.**

7

Avanzando hacia el oeste, notas que el suelo se vuelve cada vez más húmedo y más blando. En poco tiempo, el agua te cubre los tobillos. Los árboles escasean y te encuentras caminando sobre un lodo espeso y negruzco. La zona pantanosa se extiende hasta donde te alcanza la vista. De pronto oyes, a tu espalda, un chapoteo. Te sorprendes al ver una extraña criatura que pasa corriendo a tu lado. Es pequeña y está cubierta de escamas verduzcas. Tiene las patas largas y se mueve con agilidad por el terreno pantanoso gracias a sus patas palmípedas. No te presta atención. Si decides llamarla, pasa al **317.** Si prefieres seguir tu ruta hacia el oeste, pasa al **158.**

8

Llegas a la esquina y observas el pasillo. Termina en una puerta, pero una corazonada te dice que debes subir por la escalera de caracol. Pasa al **82.**

9

Sacas de la mochila la barra de hierro y la introduces entre las fauces del terrorífico cocodrilo. De esta forma, consigues dejarle indefenso y puedes alejarte de él. Pasa al **390.**

10

El interior del agujero está tan oscuro que ni siquiera puedes verte la mano delante de la cara. Si aún así quieres meterte en él, pasa al **34.** Si te lo piensas dos veces y prefieres retroceder y cruzar por encima de la carretilla, pasa al **321.**

11

Los enanos han acabado con el otro orco y corren a ayudarte en tu lucha. El orco cae muerto rápidamente. Pasa al **121.**

12

Continúas abriéndote paso por la espesa jungla, hasta tropezar con un esqueleto humano. Los gusanos e insectos han dado buena cuenta de la carne hace ya tiempo, pero por las ropas se diría que es un prisionero que intentó escapar. Te preguntas cómo habrá muerto; a su lado hay un hacha y una cuerda enrollada, que decides llevarte antes de continuar hacia el noroeste. Pasa al **105.**

13

No te das cuenta de que una tarántula baja por el tronco del banano. Apoyas la mano en

ese cuerpo redondo y peludo: antes de que sepas lo que ha sucedido, la araña te muerde. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. La conmoción hace que resbales. Tira dos dados. Si el número que obtengas es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **381.** Si ese número es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **118.**

14

El río serpentea suavemente por entre las colinas. A la vuelta de un recodo descubres un grupo de chozas de barro, en la orilla izquierda. Diriges la balsa hacia la orilla, para evitar que te vean los habitantes de las chozas. Saltas de la balsa y te deslizas hacia la maleza para observar mejor las chozas. Tras una de ellas, ves dos enormes seres con aspecto de reptiles, vestidos con armaduras, que empuñan látigos y espadas curvas: ¡hombres saurio! Si has leído el mensaje de la cajita de latón, pasa al **63.** Si no lo has leído, pasa al **270.**

15

Tu constitución es lo suficientemente fuerte para soportar la enfermedad, y tu temperatura pronto desciende a su nivel normal. Sueltas las amarras de la balsa y continúas tu búsqueda río arriba. Pasa al **379.**

16

Te quitas la mochila y la metes en el tronco. Sin perder un instante, te deslizas en el hueco

del tronco y te quedas inmóvil. Estás exhausto y sangrando, pero no te mueves. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Minutos después oyes a los cazadores de cabezas, que están corriendo por todas partes. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **380.** Si no tienes suerte, pasa al **313.**

17

Desciendes por el cerro y giras a tu izquierda, en dirección al volcán. Pasa al **303.**

18

Las nueces y las bayas resultan deliciosas; los pigmeos saben bien lo que se puede comer en la jungla. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA. Inesperadamente uno de ellos lanza un grito agudo y todos desaparecen en la maleza. Suspiras aliviado y comienzas de nuevo a abrirte paso por entre la espesura, siempre hacia el oeste. Pasa al **7.**

19

Este tramo del túnel parece no haberse usado desde hace mucho tiempo. Las vigas que sostienen el techo están rotas y son poco seguras. Llegas a un pozo, cuyas paredes descienden en vertical, cerca ya del final del túnel. Si llevas puestas unas botas de cuero rojo, pasa al **392.** Si no las llevas, pasa al **246.**

20

Rompes con la bota el otro huevo, antes de

dirigirte a la cima del volcán, pues no puedes cruzar la laguna de sulfuro. Pasa al **178.**

21

Enfundas la espada y te diriges al borde de la charca. Si todavía deseas beber agua, pasa al **92.** Si prefieres continuar en dirección al oeste, pasa al **222.**

22

El Rey Saurio está tan aterrorizado que deja caer su espada de fuego. Saltas y te haces con ella, para atacarle con su propia arma. Ganas 2 puntos de DESTREZA. Casi no puede sobreponerse a su miedo, pero el Gonchong finalmente le obliga a plantarte cara.

Rey Saurio DESTREZA 10 RESISTENCIA 15

Si vences, pasa al **153.**

23

Coges el balde que llevaba el hombre saurio; si contiene agua, como imaginas, será bien recibida por los esclavos. Continúas andando hasta que el túnel desemboca en una sala. Pasa al **223.**

24

No tardáis mucho en alcanzar la playa; es pequeña y está cubierta de arena dorada. Unas cuantas rocas se adentran en el mar. En el extremo más lejano ves una diminuta cabaña

hecha con piedras blancas. El techo se ha hundido y la vivienda parece abandonada. Sobre la arena hay unas cuantas huellas confusas, que van de acá para allá. Si quieres cruzar la playa y llegar a la cabaña, pasa al **211.** Si prefieres volver a la cala y pasar a la playa de la otra ensenada, pasa al **33.**

25

Tres ácaros más se arrastran hacia ti, con la intención de clavarte los dientes en las piernas. Consigues saltar por encima de ellos, pero aún tienes al primero clavado en la espinilla. Le pegas un mandoble.

Acaro DESTREZA 4 RESISTENCIA 3

Si vences, pasa al **85.**

26

Abres el saco pero dentro no encuentras nada: está completamente negro. Decides echar una piedra, a ver qué ocurre. La piedra desaparece de tu vista, pero el saco no gana peso. Has encontrado un Saco sin Fondo. Ganas 1 punto de SUERTE. El Saco te permitirá llevar objetos grandes y pesados simplemente metiéndolos dentro. En realidad, los objetos van a parar a otra dimensión, y no pesan nada dentro del saco, pero los puedes recuperar en cualquier momento. Si todavía no lo has hecho, puedes:

Beber el líquido de la ampolla	Pasa al **311**
Calzarte las botas	Pasa al **94**
Ponerte el anillo en el dedo	Pasa al **297**

Si no quieres hacer ninguna de estas cosas y prefieres continuar por la explanada de hierba hacia el oeste, pasa al **222.**

27

El día va acabándose y el sol, poco a poco, se esconde tras la línea del horizonte. Se posa sobre el mar como un gran globo rojo, hasta desaparecer de tu vista. Con la puesta del sol, inundan el cielo sombras rosa y púrpura; el aire se llena pronto del zumbido de miles de insectos. Decides pasar la noche entre dos arbustos, confiando que te esconderán de cualquier depredador nocturno. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **388.** Si no tienes suerte, pasa al **348.**

28

El túnel desemboca nuevamente en una bifurcación. Si quieres girar a la izquierda, pasa al **226.** Si prefieres seguir derecho, pasa al **101.**

29

Cuando la hidra te rodea, desenvainas la espada y te preparas para la lucha.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Hidra (cabeza izquierda)	9	9
Hidra (cabeza derecha)	9	9

Ambas cabezas te atacan por separado en cada *Asalto;* debes decidir con cuál de ellas lucharás en primer lugar. Ataca a la cabeza que hayas elegido como lo harías normalmente; para luchar con la otra tira los dados para determinar tu *Fuerza de Ataque* de la forma habitual, pero aunque sea mayor no la herirás; cuenta estos golpes como si te hubieras defendido de sus mordiscos. Si su *Fuerza de Ataque* es mayor te herirá, por supuesto.

Si vences, pasa al **389.**

30

Caminas en dirección al volcán, cuando de repente surge desde detrás de una roca un monstruo que se planta ante ti. Tiene el cuerpo deforme, cubierto de repugnantes verrugas, y babea saliva que le cae por la barbilla. ¡Un gigante de las colinas te acaba de pillar por sorpresa!

Gigante de las colinas	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

A menos que lleves el casco de Sog, perderás el primer *Asalto*. Si vences, pasa al **65.**

31

Coges la pértiga y empujas la balsa, lejos del cadáver flotante del cocodrilo. Si no posees un Saco sin Fondo donde las hubieras guardado, tu lanza y tu hacha, si es que las tenías, han caído de la balsa durante la lucha. Maldices la pérdida y prosigues río arriba. Pasa al **390.**

32

Has conseguido encontrar y liberar a todos los prisioneros de la mina, convirtiéndote en jefe de sesenta y tres fieles seguidores ansiosos de vengarse. Pasa al **201.**

33

Llegáis en seguida a la playa y os agacháis tras las rocas al ver lo que hay allí. Descubrís una barca de remos encallada en la arena y seis piratas —los que han venido en ella— alrededor de un gran cofre. Te vuelves hacia Mungo para discutir qué vais a hacer. Si optáis por atacar a los piratas, pasa al **340.** Si preferís volver a la cala y dirigiros a la playa de la otra ensenada, pasa al **24.**

34

Continúas gateando por el agujero, pero te das cuenta de que no lleva a ninguna parte. No tienes demasiado espacio para moverte, así que para dar la vuelta te ves obligado a dar una voltereta con la cabeza entre las piernas. Regresas a la boca del agujero y te alivia alcanzar el túnel principal. Sin embargo, cuando estás ya a punto de alcanzar la salida, se te cae de la mochila algo. Tachas un artículo de tu Lista de Objetos de Equipo y pierdes 1 punto de SUERTE. Sales a duras penas del agujero y sigues por el túnel a tu izquierda. Pasa al **321.**

35

Las palabras forman un escueto mensaje de advertencia, que dice «Aléjate o morirás». Pero no puedes saber con certeza si la advertencia va dirigida a los que entran en la garganta o a los que salen de ella, pues el mensaje se puede leer por igual desde ambas direcciones. Puesto que no quieres correr riesgos inútiles, desenvainas la espada y avanzas con cautela garganta abajo. Pasa al **119.**

36

El Rey Saurio te acorrala. ¿Tienes una espada de fuego? Si es así, pasa al **111.** Si por el contrario debes enfrentarte al Rey Saurio con una espada normal, pasa al **346.**

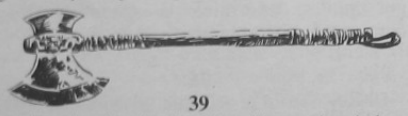
37

Aunque permaneces atento a que alguna bestia terrorífica surja del agua, todo está en calma. Poco a poco el suelo va haciéndose más firme bajo tus pies; pronto has salido del agua y caminas por una llanura llena de espeso

barro. Sin perder de vista el suelo ni el cielo, no te percatas sin embargo de que unos cuerpos blandos se te pegan a las piernas. Sólo cuando notas algo desagradable, miras y ves unas sanguijuelas gigantes que se han adherido a tus pantorrillas. Tira un dado y suma 1 al resultado. Ese es el número de sanguijuelas gigantes que se te han adherido; pierdes 1 punto de RESISTENCIA por cada una, así como una ración de tus Provisiones, pues necesitas sal para sacudírtelas de encima. Si sigues con vida, pasa al **280.**

38

El hombre saurio debe estar casi sordo, puesto que no ha oído el ruido de la espada al caer. Continúa caminando por el túnel. Recoges tu espada y le sigues. Pasa al **51.**



39

El suelo del túnel está cubierto de piedras del tamaño de cocos. Es sorprendente lo lisas que son. Algunas parecen moverse imperceptiblemente, pero supones que es un efecto óptico producido por la escasa luz. De pronto, una se desliza y se aproxima hacia ti arrastrándose sobre diminutas patas. Sientes un agudo dolor en la pierna, como si se te hubieran clavado unos dientes. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Te das cuenta, horrorizado, de que estás rodeado de ácaros gigantes, crueles seres con aspecto de armadillos cuya voracidad es insaciable. Si te ha mordido una serpiente de cascabel, pasa al **207.** Si no, pasa al **25.**

40

Desciendes por la garganta en sombras; la luz del sol está oculta por los cerros que se alzan al sur. Cuando la garganta se va estrechando, oyes un rumor por encima de ti. La causa del ruido es un desprendimiento de tierra; pronto empiezan a caer rocas a tu alrededor. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **253.** Si no tienes suerte, pasa al **107.**

41

Dentro de la cajita hay una pepita de oro y un trozo de papel que lleva un mensaje escrito con carbón. Dice lo siguiente: «Si lees este mensaje, es porque habré fracasado en mi intento de escapar de las minas del Rey Saurio. Mi balsa está escondida más allá de la garganta, donde la llanura da al río. Si puedes ayudarnos, te suplico que sigas río arribá hasta las chozas de barro. Las minas de esclavos están allí cerca, pero cuidado con los hombres saurio.»

Doblas el trozo de papel, lo guardas en la mochila junto con la pepita de oro y continúas tras el rastro de las huellas. Pasa al **325.**

42

Con la espada en alto, te lanzas contra tu enemigo más próximo. Es un duende.

Duende	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5

Si vences, pasa al **341.**

43

Los hombres saurio te ven y reaccionan rápidamente. Debes luchar contra los dos a la vez.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer hombre saurio	9	8
Segundo hombre saurio	8	8

Durante el combate, y en cada *Asalto,* los dos hombres saurio te atacan por separado,

pero debes decidir con cuál quieres enfrentarte. Contra el otro, determina tu *Fuerza de Ataque* como es habitual, pero aunque la tuya sea mayor, no le causarás heridas: debes contar estos golpes como si sólo te hubieras defendido de los suyos. Claro que si su *Fuerza de Ataque* es mayor, él te habrá herido tal como es normal. En cuanto mates a uno y hieras al otro dos veces, pasa al **284.**

44

Pronto llegas a una nueva bifurcación. Al mirar a tu izquierda ves la luz del día al final del túnel y recuerdas que se trata de la entrada. Decides pasar de largo. Pasa al **274.**

45

La espada rebota contra la cota de malla del hombre saurio; éste se vuelve para encararse con su agresor y se lanza sobre ti con su cimitarra.

Hombre saurio bicéfalo	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **173.**

46

Al hombre se le iluminan los ojos cuando le mencionas la comida; aparta la caña de bambú y te pide que te sientes. Mientras devora lo que le ofreces (tacha una ración de tus Provisiones en la *Hoja de Aventura*), le hablas de tu

misión. Te cuenta que hace tiempo, en el continente, fue un ladrón al que el Príncipe Olaf sentenció a cinco años de cárcel en la Isla del Fuego. Cuando los hombres saurio empezaron a gobernar la Isla, fue obligado a trabajar en las minas. Un día, sin embargo, consiguió escapar y desde entonces ha vivido escondido en la jungla. Piensa que viajar en balsa hasta el continente es demasiado arduo y peligroso; además, es feliz en su guarida entre los árboles. Le preguntas si puede darte alguna información que te sirva en tu búsqueda, y te dice que te contará todo lo que sabe a cambio de más comida. Si decides darle otra ración de tus Provisiones, pasa al **149.** Si optas por amenazarle, pasa al **69.**

47

Según bajas por el túnel principal, dejas a tu derecha una desviación y a tu izquierda el túnel de entrada. Llegas al borde de un pozo cuyas paredes caen en vertical. En una de ellas hay una escalera. Miras hacia abajo, y aunque

te resulta imposible ver el fondo, decides descender. Pasa al **315.**

48

Al inclinarte para observar los extraños huevos, uno de ellos se resquebraja. Por la hendidura brota un líquido claro y viscoso; después se abre un agujero en uno de los lados del huevo. Empujando la cáscara aparecen unas enormes fauces, repletas de afilados dientes, seguidos de una cabeza correosa y con ojos de intenso color verde. El ser olfatea el aire e instintivamente se lanza hacia ti. Desgraciadamente, has topado con el nido de un masticador, un ser horrible que ha evolucionado y ha desarrollado la capacidad de aniquilar a cualquier otra especie. Si llevas el casco de Sog, pasa al **56.** Si no, pasa al **304.**

49

Envainas la espada y vuelves a partir hacia el oeste. Poco a poco, bajo tus pies el suelo va haciéndose más sólido; en seguida sales del fango para caminar por una llanura todavía húmeda. Ante ti ves dos cerros, y decides encaminarte hacia la garganta que los separa. Pasa al **362.**

50

Cargas contra la puerta con el hombro. Tira dos dados. Si el total que te salga es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **356.** Si es mayor, pasa al **266.**

51

El sonido de voces que cantan y del hierro que martillea contra la roca es bastante fuerte; debes hallarte cerca del lugar en que trabajan los esclavos. Decides correr sigilosamente por detrás del hombre saurio y enfrentarte con él. Levantas una enorme piedra y te aproximas a tu enemigo; te oye, pero no le da tiempo a esquivar la piedra que le has lanzado a la cabeza. Cuando cae al suelo, coges el balde creyendo que contiene agua y que a los esclavos, seguramente sedientos, les vendrá bien. Sigues avanzando hasta que el túnel desemboca en una sala. Pasa al **223.**

52

El veneno de la abeja gigante te ha afectado

la coordinación. Pierdes 1 punto de DESTREZA. Pasa al **141.**

53

Las hojas de la copa del árbol desprenden un dulce aroma que te hace sentir relajado y somnoliento. Al cerrársete los párpados, no ves una gruesa enredadera que se desliza desde una de las ramas que tienes encima. Se te enrosca en silencio alrededor del cuello y comienza a apretar. Te espabilas al sentirte asfixiado e intentas agarrar la espada que yace en el suelo cerca de tus pies. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **256.** Si no tienes suerte, pasa al **132.**

54

Al inclinarte para registrar al Rey Saurio, ves que el Gonchong retira la trompa de la cabeza de su huésped; se catapulta sobre sus largas extremidades con la intención de implantarse en tu cabeza. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al **244.** Si es mayor, pasa al **260.**

55

Tu organismo es fuerte y el veneno de la serpiente no te afecta demasiado. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Vendas la herida con un pedazo de tejido y descansas un rato. Si decides hacer salir a la serpiente de cascabel de su hendidura con la espada, pasa al **5.** Si prefieres descender con cuidado hacia la gar-

ganta para proseguir por ella hacia el oeste, pasa al **119.**

56

Apartas la cabeza para esquivar el ataque del masticador, que se estrella contra el casco de Sog. La bestia retrocede y empuñas la espada para acabar con ella.

Masticador DESTREZA 6 RESISTENCIA 5

Si vences, pasa al **20.**

57

De vuelta a la bifurcación, puedes girar a la izquierda (pasa al **361**) o continuar de frente (pasa al **19**).

58

Hundido hasta las rodillas en la viscosidad del pantano, luchas para seguir al paso del ágil saltarín. De repente, gira hacia el sur, y vuelve a hacerte señas para que le sigas. Si quieres continuar tras él, pasa al **235.** Si eliges proseguir tu camino hacia el oeste, pasa al **37.**

59

Subiendo por la colina tropiezas con un hilo invisible atado entre dos rocas. Las rocas caen, alertando al habitante de la caverna de la presencia de un intruso. Una mujer de las cavernas, de mirada salvaje, aparece en la boca del agujero; está vestida con pieles y lleva una

lanza y un garrote de piedra. Avanza hacia ti y te arroja la lanza. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **108.** Si no tienes suerte, pasa al **255.**

60

No aciertas a alcanzar a ninguno de los velocísimos ácaros y debes enfrentarte con ellos, uno detrás de otro.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer ácaro	4	3
Segundo ácaro	3	2
Tercer ácaro	4	3

Si vences, pasa al **192.**

61

Te vuelves y ves a Mungo luchando con el último pirata: ¡el capitán! Antes de que te dé tiempo a correr en su ayuda, el capitán arremete contra él, atravesándole el pecho. Lanza un grito de angustia y cae sobre la arena. El capitán se encara contigo, esgrimiendo una tremebunda sonrisa que distorsiona una cicatriz larga y negra que le cruza el lado izquierdo del rostro. Cargas contra él, buscando vengar a Mungo.

Capitán pirata	DESTREZA 10	RESISTENCIA 6

Si vences, pasa al **165.**

62

La lanza no hace blanco y el duende huye despavorido. Cruzas el puente; pasa al **139.**

63

Chozas de barro y hombres saurio; las minas de oro deben de estar muy cerca. Si quieres dejar atrás las cabañas y buscar las minas, pasa al **147.** Si prefieres ocuparte antes de los hombres saurio, pasa al **329.**

64

Aunque no lo sabes, el anillo tiene también una función práctica. Permite a quien lo lleva ver más allá de las ilusiones. Ante tus ojos, los gusanos desaparecen, roto el encanto del chamán. Has superado la prueba. Si ya has superado tres pruebas, pasa al **214.** Si no, ¿cuál intentarás ahora?

Suerte	Pasa al **2**
Miedo	Pasa al **75**
Dolor	Pasa al **151**
Fuerza	Pasa al **220**
Habilidad	Pasa al **335**

65

Partes de nuevo, confiando encontrar pronto al chamán. Descubres algunos manojos de hierba atados con lianas, y deduces que no debe de estar lejos. Te preguntas si sabrá lo cerca que te hallas de él; haces un alto para observar a tu alrededor. No hay ninguna señal

de vida; tan sólo una gaviota muerta sobre una roca a tu derecha. Si has leído las marcas de tiza del chamán, pasa al **89.** Si no, pasa al **365.**

66

Recoges la lanza del jefe y te adentras en la selva por donde llegaste. Pronto te encuentras lejos de la aldea y disminuyes la velocidad de tu marcha. Nuevamente estás solo en tu búsqueda. Pasa al **113.**

67

El chamán coge los huesos e instantáneamente cesa el dolor. Pero has fallado la prueba, así que no te revelará sus secretos. Señala hacia el sureste y dice que en aquella dirección está la fortaleza; debes enfrentarte con el Gonchong sin su ayuda. Das media vuelta y comienzas a bajar del volcán hacia la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

68

El túnel es ahora estrechísimo y las vigas que sujetan el techo están en mal estado y descolocadas. Sientes una opresiva sensación de claustrofobia en la penumbra, pero sigues adelante. Constantemente cae sobre ti polvo con piedras pequeñas. El túnel termina en otra bifurcación. Decides:

¿Girar a la izquierda?	Pasa al **278**
¿Girar a la derecha?	Pasa al **70**
¿Volver sobre tus pasos?	Pasa al **172**

69

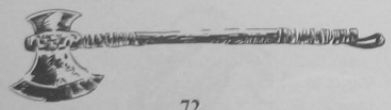
El viejo ladrón da un salto y trepa por las ramas del árbol, maldiciéndote a gritos. Es muy ágil y no vas a poder seguirle, pues te pesan la espada y la mochila. Decides dejarle en paz y bajar por la enredadera para seguir en dirección al noroeste. Pasa al **375.**

70

El túnel gira bruscamente a la derecha, y continúa así, al menos por lo que te alcanza la vista. Al empezar a bajar, te quedas paralizado al oír un súbito crujido. Se rompe una viga y el techo entero se desploma sobre ti. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **345.** Si no tienes suerte, pasa al **175.**

71

Mientras prosigues abriéndote camino con la espada por entre la espesura, no te das cuenta de que has llamado la atención de seis pigmeos, que te están siguiendo. Antes de dejarse ver te rodean; cuando se descubren, te apuntan todos con las cerbatanas. Si optas por intentar comunicarte con ellos, pasa al **276.** Si decides luchar contra ellos, pasa al **359.**

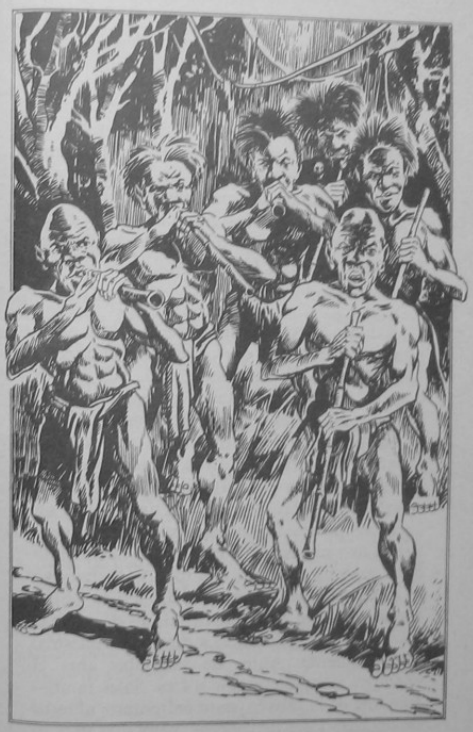


72

Las marcas son tan sólo una petición escrita por el chamán al que estás buscando. En ellas te pide que encuentres una pluma y te la pongas en el pelo si quieres que el encuentro con él sea pacífico. Te preguntas cómo es posible que sepa que le estás buscando, y te das cuenta de que resulta imprescindible hallar una pluma, por lo que inmediatamente te pones a buscar una. Pasa al **30.**

73

Aunque intentas atravesar al sapo venenoso cuando salta sobre ti, fallas el intento. Aterrorizado, te ves derribado por el enorme anfibio. Sus afilados dientes se hincan en uno de tus brazos. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **217.** Si no tienes suerte, pasa al **396.**



74

El hombre saurio que se acerca no sospecha de ti ni del grupo de enanos; pasáis a su lado sin ningún problema. Pasa al **114.**

75

El chamán se te acerca y te roza la frente con la punta de los dedos. En tu mente comienzan a dibujarse imágenes espeluznantes, tan reales que quisieras gritar de terror. ¿Llevas polvo rojo en la cara? Si lo llevas, pasa al **155.** Si no, pasa al **131.**

76

La lanza surca el aire y se te clava en el hombro, haciéndote caer. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, ves que el hombre que has rescatado se te acerca y te extrae la lanza del hombro. Te ayuda a ponerte en pie y a resguardarte en una de las cabañas. Mientras, los otros cazadores de cabezas se vuelven para atacarte. Dentro de la cabaña, el hombre se arma con una lanza y un hacha de piedra. Te muestra su agradecimiento con una sonrisa y, de repente, sale corriendo de la cabaña, gritando con toda la fuerza que le permiten sus pulmones. Observas cómo carga contra un grupo de cazadores de cabezas que se acerca, golpeando a diestro y siniestro, frenéticamente. Antes de sucumbir ante el enemigo, consigue matar a tres. Sales tambaleándote de la cabaña, para enfrentarte al resto de los cazadores de cabezas, pero sólo uno, el

jefe, está dispuesto a luchar. Los demás se dan media vuelta y huyen.

Jefe
de los cazadores
de cabezas DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **66.**

77

La puerta se abre y aparece un enano con grilletes en manos y pies, que entra al laboratorio empujado por un grotesco hombre saurio bicéfalo. Aparta al enano de un empellón; el pobre enano va a estrellarse contra la puerta que da al almacén. Si decides salir de tu escondite para enfrentarte con el mutante, pasa al **289.** Si prefieres esperar hasta que desaparezcan en el almacén, pasa al **91.**

78

Te agazapas en el hueco más oscuro que encuentras. Las pisadas se aproximan. Poco después, ves a un hombre saurio que lleva un balde de hierro. Pasa sin advertir tu presencia, maldiciendo en voz baja debido al peso del balde. Le sigues por el túnel, a una distancia prudencial. Si has bebido una poción que entorpece tus movimientos, pasa al **154.** Si no, pasa al **184.**

79

Subes por la colina y entras en la caverna.

Huele a comida podrida y a bestia salvaje. Sus escasas pertenencias están desparramadas por el suelo, mezcladas con los desperdicios. Te encuentras a punto de salir de la caverna, cuando descubres un pequeño cuenco de arcilla, casi escondido en un hueco junto al lecho de pieles de la mujer de las cavernas. El cuenco contiene un polvo rojizo. ¿Qué harás?

¿Untártelo en la cara? Pasa al **332**
¿Tragar un poco? Pasa al **97**
¿Salir de la caverna sin tocarlo? Pasa al **17**

80

Arrancas un racimo de plátanos y bajas del árbol. Los plátanos son jugosos y dulces. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA. Satisfecho, te metes en el refugio para pasar la noche. Al mirar a lo alto, ves jirones de nubes ribeteadas de rosa y púrpura, que van oscureciéndose a

medida que la noche sustituye al día. A pesar del ensordecedor zumbido de cientos de insectos que disfrutan de la brisa nocturna, pronto te quedas dormido. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **388.** Si no tienes suerte, pasa al **348.**

81

Mientras avanzas lentamente a través de la espesura, notas que se te eriza el pelo al advertir que alguien te observa. Te vuelves con la espada en ristre, escrutando la maleza en busca del menor rastro de movimiento. Entonces, tres hombres de tez oscura aparecen ante ti. Van cubiertos por sendos taparrabos. Están armados con garrotes de piedra y largas lanzas. Lo que más te impresiona es ver que todos llevan cinturones de los que penden cráneos humanos de tamaño reducido. Los cazadores de cabezas comienzan a discutir sobre cuál de ellos va a matarte, con derecho a quedarse con tu cabeza. Finalmente, uno da un paso hacia ti. Lucha contra ellos de uno en uno.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer cazador de cabezas	6	6
Segundo cazador de cabezas	7	6
Tercer cazador de cabezas	6	7

Si los vences, pasa al **177.**

82

Corres escaleras arriba, hasta que llegas a una puerta de madera. Giras despacio el picaporte y la abres ligeramente. Allí, al aire libre, apoyado en las almenas, está el infame Rey Saurio, agitando el puño y arengando a sus tropas. Un extraño león negro permanece sentado mansamente junto a él, pero es el Gonchong en la cabeza del Rey lo que te hace temblar. Respiras hondo y das un paso al frente. Saludas a tus hombres e increpas al Rey Saurio. No se molesta en mirarte; simplemente, chasquea los dedos, para indicar al león que salte sobre ti.

León negro DESTREZA 11 RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al **203.**

83

La ladera del cerro es muy empinada, y en cierto momento pierdes pie en el pedregal. Caes y ruedas por la falda. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **334.** Si no tienes suerte, pasa al **281.**

84

La puerta da a un corredor que se abre a derecha e izquierda. A la derecha, el corredor da a una zona sin salida, por lo cual tomas el camino de la izquierda. Una nueva puerta se abre en la pared de la derecha; sobre ella

aparece grabada la palabra «Carcelero». Más adelante, el corredor gira bruscamente a la derecha y desemboca ante una escalera de caracol. Si quieres abrir la puerta, pasa al **195.** Si optas por subir la escalera, pasa al **8.**

85

Mientras los tres ácaros corren hacia ti, intentas partirles la coraza de un golpe antes de que te claven los dientes. Tira un dado. Si te sale un 1 o un 2, pasa al **60.** Si te sale un 3 o un 4, pasa al **239.** Si te sale un 5 o un 6, pasa al **112.**

86

Los pigmeos parecen sorprendidos de tu audacia y se echan a reír. Uno de ellos se adelanta y te ofrece nueces y bayas. Si decides comerlas, pasa al **18.** Si prefieres no hacerlo, pasa al **295.**

87

En cuanto te acercas, el hombre salta sobre la balsa. Tiene los ojos enloquecidos y suda copiosamente. Delira a causa de la fiebre. Te resulta imposible comunicarte con él. De repente, saca una daga e intenta atravesarte. No te da tiempo a desenvainar la espada. Te ves obligado a enfrentarte a él con las manos desnudas.

Prisionero delirante DESTREZA 6 RESISTENCIA 5

En cada *Asalto*, debes reducir tu *Fuerza de Ataque* en 3 puntos, ya que luchas desarmado. En cuanto ganes el segundo *Asalto*, pasa al **130.**

88

Decides construir una balsa e impulsarte río arriba. El río no es demasiado profundo, por lo que no tienes problemas para vadearlo y traer de la otra orilla varios troncos. Si tienes un hacha pasa al **179.** Si no la tienes, pasa al **305.**

89

Te acercas a la gaviota y le arrancas una pluma del ala. Usando hilo de tu mochila, te la atas a la cabeza y continúas tu camino. Sintiéndote un poco llamativo a causa de tu adorno, pasas al **269.**

90

El viejo saca un trozo de alambre doblado y te lo muestra con orgullo. Al ver la expresión de asombro de tu rostro, te explica:

—Es una ganzúa, la que usé para abrir los grilletes y escapar de las minas. A lo mejor te resulta útil si te capturan.

Tras dar las gracias al anciano, bajas por la enredadera y continúas hacia el noroeste. Pasa al **375.**

91

En cuanto el mutante y su prisionero aban-

donan el laboratorio, dejas tu escondite debajo del banco y sales por la puerta abierta. Pasa al **180.**

92

El agua es refrescante. Ganas 1 punto de RESISTENCIA. Mientras bebes, descubres en el fondo de la charca un barril de madera. Si quieres lanzarte a cogerlo, pasa al **259.** Si prefieres continuar hacia el oeste, pasa al **222.**

93

Apuntas con cuidado y lanzas la daga. Da de lleno en la naranja y la derriba de la roca. Has superado la prueba. Si ya has superado tres, pasa al **214.** Si no, ¿cuál intentarás ahora?

Suerte	Pasa al **2**
Miedo	Pasa al **75**
Dolor	Pasa al **151**
Repugnancia	Pasa al **183**
Fuerza	Pasa al **220**

94

Las botas se te adaptan perfectamente. Echas a correr describiendo círculos, pero no ocurre nada, favorable o desfavorable, por lo que decides dejártelas puestas. Si no lo has hecho todavía, puedes:

Beber el líquido de la ampolla	Pasa al **311**
Abrir el saco	Pasa al **26**
Ponerte el anillo en el dedo	Pasa al **297**

Si decides no hacer ninguna de estas cosas y seguir hacia el oeste por la explanada de hierba, pasa al **222.**

95

El mutante salta del Styracosaurio muerto y avanza lentamente hacia ti, lanza en ristre.

Hombre saurio mutante DESTREZA 9 RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **133.**

96

Permaneces alerta, a la espera del ataque de los demás pigmeos, pero éstos se limitan a recoger a su compañero muerto y desaparecen silenciosamente entre la espesura. Una vez más, te diriges hacia el oeste. Pasa al **7.**

97

El polvo es prácticamente imposible de tragar; parte de él te llega a los pulmones y comienzas a toser. Sientes como si se te abrasaran los pulmones. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y 1 de SUERTE. Por fin, el dolor desaparece. Ahora puedes untarte algo de polvo en la cara (pasa al **332**) o bien dejar el polvo y salir de la caverna (pasa al **17**).

98

Despacio, pero con firmeza, levantas la enorme roca del suelo. El chamán te indica

que la poses, satisfecho de tu fuerza. Has superado la prueba. Si ya has pasado tres, pasa al **214.** Si no, ¿cuál intentarás ahora?

Suerte	Pasa al **2**
Miedo	Pasa al **75**
Dolor	Pasa al **151**
Repugnancia	Pasa al **183**
Habilidad	Pasa al **335**

99

El ogro no lleva nada que pueda serte útil, por lo que continúas construyendo tu balsa. Una hora después has conseguido finalmente reunir los suficientes troncos para fabricar una pequeña balsa. Los amarras con lianas y la echas al río. Usando una larga y delgada rama como pértiga, pronto te ves subiendo por el río. Pasa al **387.**

100

La fruta es muy jugosa y tiene un sabor excelente. Ganas 1 punto de RESISTENCIA. Sintiéndote refrescado, partes de nuevo, limpiándote todavía el jugo de la fruta alrededor de la boca. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **352.** Si no tienes suerte, pasa al **160.**

101

Ves una carretilla con ruedas de madera caída sobre un costado en medio del túnel, bloqueándote el paso. Un esqueleto pequeño y

destrozado, quizá de un enano, yace allí. Un agujero se abre en la pared del túnel; piensas que quizá sea la madriguera de un gusano de roca, que atacó al infortunado enano. El túnel continúa hasta donde te alcanza la vista, pero no hay ninguna señal de vida. Si quieres probar suerte por el agujero de la pared, pasa al **10.** Si optas por pasar por encima de la carretilla y seguir por el túnel, pasa al **321.**

102

Echas a correr por entre la maleza, siguiendo el camino que te condujo a la aldea, sin advertir que las agudas ramas te están produciendo toda clase de cortes. Ante ti ves un tronco hueco, en el cual crees que podrías entrar por los pelos. Si quieres arriesgarte y meterte en el tronco, pasa al **16.** Si prefieres seguir corriendo, pasa al **169.**

103

Aunque el picor es poco menos que insoportable, algo mucho peor te está ocurriendo. Sudas copiosamente y a continuación empiezas a tiritar. Tienes los primeros síntomas de malaria. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si sigues con vida, comprueba tu RESISTENCIA. Si está por encima de 12, pasa al **15.** Si es 11 o menos, pasa al **316.**

104

Te levantas y revisas tu mochila. Tus Provisiones (si te quedaba alguna) se han enmoheci-

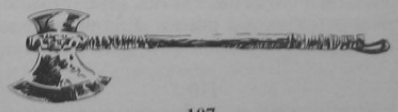
do y son incomestibles, pero el resto de tus pertenencias sigue intacto. No tienes más remedio que continuar el viaje a pie. Pasa al **197.**

105

Desconfiando de la vegetación, permaneces alerta, mirando constantemente a tu alrededor. En lo alto del tronco de un árbol, descubres una tosca plataforma y una enredadera que cuelga de ella. Si quieres trepar a la plataforma, pasa al **286.** Si optas por continuar, pasa al **375.**

106

Cuando empiezas a hablar, te das cuenta de que la chica no puede entenderte. Sin duda fue abandonada en la Isla del Fuego cuando era muy pequeña y ha crecido como un animal salvaje. Se encoge y retrocede, profiriendo algunos sonidos dirigidos al tigre. Evidentemente, lo más sabio es dejarla sola. Así pues, te vuelves con lentitud, confiando no asustarla. A una distancia prudencial, aceleras el paso y te diriges hacia el valle para reunirte con tus hombres. Pasa al **279.**



107

Te llueven encima las rocas, e inevitablemente una de ellas te alcanza. Tira un dado. Si

te sale un 1 o un 2, pasa al **210.** Si te sale un 3 o un 4, pasa al **336.** Si te sale un 5 o un 6, pasa al **245.**

108

La lanza silba al pasar junto a tu cabeza, yendo a chocar contra las rocas que hay a tu espalda. La mujer de las cavernas gruñe con ira y se lanza al ataque con su garrote.

Mujer de las cavernas DESTREZA 5 RESISTENCIA 5

Si vences, pasa al **79.**

109

Aplicas los labios a la boca del cuerno y soplas con todas tus fuerzas. El curso de la batalla cambia de signo al reunirse tus compañeros en torno al sonido del cuerno. Entre las líneas enemigas se abre una brecha mientras retroceden, y aprovecháis la ocasión. Alcanzáis los portones de la fortaleza. Después de atravesarlos, llegáis al patio de armas. Si decides cruzar la puerta de doble hoja que se abre en el muro de tu izquierda, pasa al **268.** Si optas por cruzar las puertas de la pared más lejana, pasa al **84.**

110

No sólo tu piel es alérgica a las esporas, sino que tampoco tu estómago las tolera. Sientes violentas náuseas, pues los hongos son venenosos. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA y 1 de SUERTE. Si sigues vivo, gradualmente te vas sintiendo mejor y partes de nuevo por entre la espesura. Pasa al **224.**

111

La ferocidad con que te ataca el Rey Saurio es sorprendente. Golpe tras golpe, con su espada de fuego, va reduciéndote. Sólo puedes defenderte a duras penas.

Rey Saurio DESTREZA 12 RESISTENCIA 15

Si vences, pasa al **153.**

112

Consigues abatir a dos de los velocísimos ácaros, pero debes enfrentarte al que queda.

Ácaro DESTREZA 4 RESISTENCIA 3

Si vences, pasa al **192.**

113

Lentamente, te abres camino con la espada a través de la densidad de la jungla, sin saber a ciencia cierta en qué dirección avanzas. Más tarde, vislumbras momentáneamente el sol a través de los árboles. Es suficiente para orientarte y te encaminas hacia el oeste. Pasa al **7.**

114

Los enanos caminan deprisa por los túneles; el tiempo que llevan trabajando como esclavos les ha dado un perfecto conocimiento de la compleja red de túneles. Finalmente se detienen y uno de ellos te dice en un susurro que otro grupo de prisioneros está trabajando a la vuelta del próximo recodo. Oyes el ruido sordo de picos y martillos que golpean contra la roca y dices a los enanos que continúen caminando, que les indicarás el momento en que deben atacar a los guardianes. Doblás el recodo y ves a un grupo de elfos encadenados unos a otros y trabajando en la roca. Dos orcos los vigilan y los hostigan para que trabajen más deprisa. Parecen sorprendidos de verte, pero debido al disfraz no te reconocen hasta que estás a su lado. Lanzando un grito de guerra empuñan sus espadas. *Prueba tu Suerte.* Si eres afortunado, pasa al **265.** Si no tienes suerte, pasa al **138.**

115

La lanza atraviesa al jabato, frenando en seco su carrera. Recoges leña para hacer una fogata, ansioso por asar el jabato. Cuando por fin está preparado, te sientas para disfrutar de un festín que te estaba haciendo buena falta. Ganas 3 puntos de RESISTENCIA. Con las fuerzas recobradas, emprendes de nuevo camino hacia el oeste. Pasa al **170.**

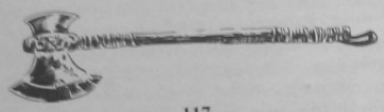
116

La comida tiene un aspecto apetecible, y te sientas para disfrutar de ella. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA. Cuando estás acabando, oyes

de repente que los arbustos se mueven a tus espaldas. El dueño de la comida tenía sus buenas razones para colgarla del árbol: mantenerla alejada de un oso que está a punto de atacarte.

Oso DESTREZA 10 RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **247.** Puedes *Huir* en cuanto transcurra el segundo *Asalto*. Pasa al **27.**



117

Mientras sigues trepando, el hombre pasa a la defensiva. Te arroja una andanada de cocos, y aunque le dices que no quieres hacerle daño, sigue tirándote todo lo que encuentra a mano y gritándote:

—¡Lárgate! ¡Lárgate!

Cuando al fin alcanzas la plataforma, has sufrido unos cuantos golpes en la cabeza; pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Entonces ves al hombre, que se ha retirado al extremo más lejano de la plataforma; allí empuña una caña de bambú; no lleva puestos más que unos pantalones cortos de lona. ¿Qué harás?

¿Ofrecerle algunas de tus provisiones? Pasa al **46**

¿Abandonarlo para seguir hacia el noroeste por entre la maleza? Pasa al **375**

¿Avanzar hacia él y quitarle la caña de bambú? Pasa al **349**

118

Te caes de espaldas, intentando agarrarte a algo, y vas a dar al suelo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Inmediatamente vuelves a trepar al árbol, tirando a la tarántula con la espada. Pasa al **80.**

119

Sobre la fina arena del suelo adviertes algunas antiguas huellas que salen de la garganta. Terminan bruscamente delante de ti, y hay señales de lucha. Dos pares de huellas continúan garganta abajo, seguidas por dos marcas rectas, como si hubieran arrastrado un cuerpo. Mientras sigues las huellas, te llama la atención un objeto brillante depositado sobre la arena. Le das una patada y ves que se trata de una cajita de latón. Al recogerla observas que tiene una tapa de bisagras. Si quieres abrirla, pasa al **41.** Si prefieres deshacerte de ella y continuar tras las huellas, pasa al **325.**

120

La palabra «Gonchong» aterroriza al duende. Chilla de terror y te arroja la lanza. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **62.** Si no tienes suerte, pasa al **240.**

121

Los elfos y los enanos te aclaman cuando cae muerto el segundo orco. Los enanos rompen las cadenas que atan a los elfos. Cuentas ahora con un total de catorce aliados para llevar a cabo tu misión. Uno de ellos es oriundo de Bahía de las Ostras y, a pesar de la alegría que le produce la posibilidad de verse libre, la noticia de la muerte de Mungo le sume en la tristeza. Armados con sus propias herramientas, los prisioneros te piden que los guíes hasta la fortaleza que sirvió en tiempos de campo de prisioneros, en la cual reside el Rey Saurio rodeado de sus esclavos mutantes y protegido por su guardia de élite. Os ponéis de acuerdo y emprendes de nuevo tu camino por los túneles con la intención de liberar al resto de los esclavos. Tira un dado. Si sacas 1 ó 2, pasa al **251.** Si sacas 3 ó 4, pasa al **293.** Si sacas 5 ó 6, pasa al **32.**

122

Secas la sangre espesa de la espada y prosigues hacia el oeste, preguntándote qué otros monstruos estarán al acecho en las aguas negras del pantano. Pasa al **37.**

123

A pesar del terror que le inspira el mono, el Gonchong obliga al Rey Saurio a atacarte con su mortífera espada de fuego. Asustado por el fuego, tu mono salta del hombro y desaparece. El Rey Saurio te ataca con renovada ferocidad, ahora que su miedo ha desaparecido. Pasa al **346.**

124

El veneno de la serpiente es demasiado fuerte para que pueda soportarlo tu organismo; pierdes el conocimiento. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **156.** Si no tienes suerte, pasa al **357.**

125

Estás a punto de desmayarte cuando, al fin, el chamán coge los huesos. Has superado la prueba. Si ya has superado tres pruebas, pasa al **214.** Si no, ¿cuál intentarás ahora?

Suerte	Pasa al **2**
Miedo	Pasa al **75**
Repugnancia	Pasa al **183**
Fuerza	Pasa al **220**
Habilidad	Pasa al **335**

126

Buscas en tu mochila y sacas tres raciones de tus Provisiones y las repartes entre los pigmeos. Estos huelen la comida y luego la prueban. Se miran unos a otros e inmediatamente paran de masticar. Escupen la comida, expresando de modo ruidoso su disgusto. Uno de ellos indica a sus compañeros que te ataquen, pero nada más sacar su garrote del cinturón, se cae, apretándose el estómago. Los otros comienzan a tambalearse; tu comida les ha sentado mal. Sin perder más tiempo, continúas hacia el oeste adentrándote en la espesura, tan aprisa como puedes. Pasa al **7.**

127

Evidentemente, el duende no es muy listo; cree que eres uno de los guardias del Rey Saurio. Empuña la lanza y te dice con voz cavernosa:

—¿Cuál es la contraseña?

¿Qué decides contestar?

«¿Qué?»	Pasa al **193**
«¿Gonchong?»	Pasa al **120**
«¿Isla del Fuego?»	Pasa al **287**

128

El agua de la charca parece fría y refrescante, aunque te repugna la capa de algas que flota en la superficie. Al inclinarte para beber, sale de la charca un chorro de líquido disparado hacia ti desde una enorme boca verde que acaba de aparecer en el agua. Tira dos dados. Si el número obtenido es igual o menor que tu DESTREZA, pasa al **248.** Si por el contrario es mayor, pasa al **351.**

129

En el mismo instante en que arrebatas el bastón al hechicero, se convierte en una barra de hierro tan caliente como si acabara de salir de la fragua. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA, 1 de DESTREZA y 1 de SUERTE, debido a tu estúpida agresión contra el poderoso chamán. Arrojas la barra de hierro al suelo, mirándola con incredulidad. Si ahora deseas hablar al chamán, pasa al **324.** Si optas por atacarle con la espada, pasa al **157.**

130

Asestas un puñetazo al hombre en pleno rostro, haciéndole caer al río. Chilla, pero no intenta volver a la balsa. Te sientes culpable por abandonarle, pero debes llevar a cabo tu misión. Pasa al **14.**

131

Al haber perdido el control de tu mente, no puedes evitar que se te escapen gritos de terror.

Has fallado la prueba. El chamán no te revelará sus secretos. Las terribles imágenes se desvanecen. El hechicero, señalando al sureste, te indica que en aquella dirección está la fortaleza. Debes enfrentarte al Gonchong sin su ayuda. Das media vuelta y bajas por el volcán hacia la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

132

Te estiras todo lo que te da el cuerpo de sí, pero te resulta imposible alcanzar la espada. El abrazo de la enredadera aprieta cada vez más y pronto pierdes el conocimiento. Has caído presa de una planta carnívora. Aquí acaba tu aventura.

133

El mutante tiene un escudo que decides llevarte, pues es ligero pero muy resistente. Ganas 1 punto de DESTREZA. El antiguo campo de prisioneros no debe de estar ya muy lejos, así que partes sin perder un instante. Pasa al **218.**

134

Gradualmente recobras la vista y enfundas tu espada. Si todavía deseas beber de la charca pasa al **92.** Si por el contrario decides continuar hacia el oeste, pasa al **222.**

135

En la bifurcación, puedes seguir de frente (pasa al **39**) o girar a la derecha (pasa al **361**).

136

Cuelgas el látigo de tu cinturón y piensas qué hacer: si quieres coger un cuchillo oxidado, pasa al **275.** Si prefieres salir de la cámara por la puerta que hay al fondo, pasa al **312.**

137

Gesticulando dices a los pigmeos que no les darás nada. Parecen enojados y cada uno te lanza un dardo. Tira un dado para determinar el número de dardos que te alcanzan; réstate 1 punto de RESISTENCIA por cada uno. Si sigues con vida, pasa al **373.**

138

Uno de los orcos te tira un tajo; debes luchar contra él.

Orco DESTREZA 7 RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **121.** Puedes *Huir* retrocediendo hacia donde están los enanos, en cuyo caso pasa al **11.**

139

Una vez más te diriges al sureste, caminando ahora sobre arena y piedras. Cabalgando sobre un dinosaurio se aproxima hacia ti un reptil armado hasta los dientes. Es un hombre saurio mutante, que monta a un Styracosaurio. El mutante pone la montura al galope para atacarte.

Styracosaurio DESTREZA 11 RESISTENCIA 10

Si vences, pasa al **95.**

140

Te caes pero no te haces ni un rasguño. Te pones en pie y continúas; poco más adelante descubres que el túnel no tiene salida. No te queda más opción que volver sobre tus pasos hasta la bifurcación anterior. Pasa al **378.**

141

Partes de nuevo, sin perder tiempo, en busca del chamán. Pasa al **399.**

142

Mientras corres miras hacia atrás para ver si la chica y el tigre te siguen. Afortunadamente han desaparecido. Frenas la marcha y te diriges al valle para encontrarte con los esclavos liberados. Pasa al **279.**

143

Arrancas unas cuantas hojas de una planta

en forma de embudo y te las frotas con furia por el rostro. El alivio es instantáneo y el picor se calma. Si a pesar de todo deseas probar a comer los hongos, pasa al **110.** Si prefieres partir por entre la espesura, pasa al **224.**

144

Atraviesas el corazón del mutante, que cae fulminado. Pasa al **173.**

145

Introduces lentamente el brazo en la hendidura. Entonces oyes un ruido que te resulta familiar. Intentas retirar la mano antes de que la serpiente de cascabel te hunda los colmillos en el brazo, pero ya es tarde: te envenena la sangre. No pierdes ni un instante en sajar la herida con tu espada. Si tu puntuación de RESISTENCIA está por encima de 18, pasa al **55.** Si es igual o menor a 18, pasa al **264.**

146

El arbusto estaba repleto de espinas venenosas. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Si sigues con vida continúas resueltamente hacia el campo de prisioneros. Pasa al **291.**

147

Tras las chozas, un sendero conduce por entre los árboles a la falda rocosa de una escarpada colina. En el centro de la ladera ves la boca de entrada a la mina. Numerosas huellas conducen a ella. Entras cautelosamente, manteniéndote pegado a la pared. El túnel está iluminado por antorchas que proyectan misteriosas sombras en derredor. Notas que estás descendiendo y pronto llegas a una bifurcación. Si quieres girar a la izquierda, pasa al **274.** Si quieres girar a la derecha, pasa al **28.**

148

Sin alejarte demasiado de tu refugio, encuentras un grupo de bananos. No llegas a alcanzar la fruta con la mano, así que tienes que trepar. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **80.** Si no tienes suerte, pasa al **13.**

149

El viejo coge la comida y comienza a dibujar un tosco mapa de la isla sobre un trozo de tela. Señala dónde te encuentras, así como la situación de la mina de oro y la antigua prisión, que es donde reside el Rey Saurio. Doblas el mapa y lo guardas en tu mochila. Cuando estás a punto de bajar por la enredadera, el viejo te dice:

—Y por un poco más de tu deliciosa comida, te daré algo realmente útil.

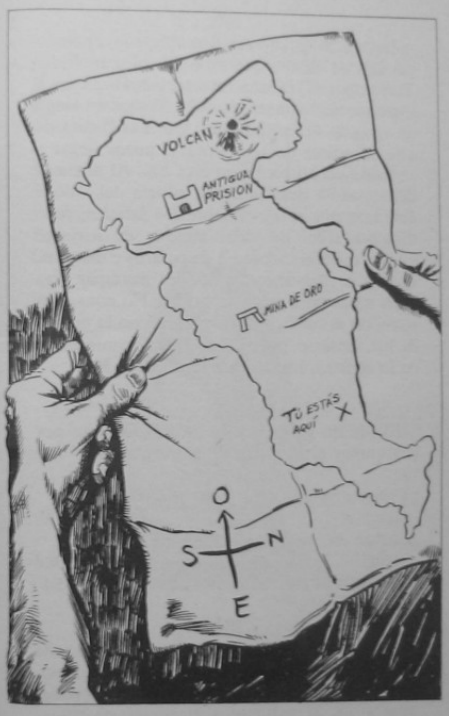
Si quieres entregarle otra nueva ración de tus Provisiones, pasa al **90.** Si prefieres bajar y partir rumbo al noroeste, pasa al **375.**

150

Consigues escapar de la furia del remolino y llegas a la orilla derecha sin resuello. El Espíritu del Agua se aquieta y desaparece mientras yaces exhausto sobre el barro. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **104.** Si no tienes suerte, pasa al **159.**

151

El chamán te da dos huesos y te pide que cojas uno en cada mano. De inmediato, se tensan todos tus músculos; sientes como si las entrañas se te hincharan. Tienes la sensación de que vas a reventar. El dolor es insoportable. Si le suplicas al chamán que pare, pasa al **67.** Si aprietas los dientes e intentas soportar el dolor, pasa al **125.**



152

Detrás de la cabaña descubres un estrecho camino de cabras que sube por el acantilado. Trepas por él trabajosamente; cuando llegas a lo alto estás bastante cansado. Tomas un trago de agua de tu cantimplora, y te das cuenta de que la escasez de agua potable puede llegar a ser todo un problema en esta isla. Al mirar al oeste, ves la desalentadora silueta del volcán dormido que se eleva sobre los árboles, pero ninguna señal de vida; aunque en realidad puedes oír una cacofonía de pájaros e insectos. La luz se desvanece y decides acampar tras unas rocas para pasar la noche. No consigues conciliar el sueño y te despiertas con la primera luz, ansioso por partir. Decides internarte en la maleza, hacia el oeste. Pasa al **391.**

153

El último golpe que le asestas termina por derrumbar al Rey Saurio. ¿Qué harás?

¿Volverte para saludar a tus tropas?	Pasa al **188**
¿Cortar la trompa del Gonchong?	Pasa al **384**
¿Registrar al Rey Saurio?	Pasa al **54**

154

Tropiezas contra una piedra y la espada se te cae mientras procuras mantener el equilibrio. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **38.** Si no tienes suerte, pasa al **319.**

155

Las propiedades mágicas del polvo rojo te permiten mantener el control de tu mente. Poco a poco superas la terrible pesadilla. Has pasado la prueba. Si es la tercera que superas, pasa al **214.** Si no, ¿cuál elegirás ahora?

Suerte	Pasa al **2**
Dolor	Pasa al **151**
Repugnancia	Pasa al **183**
Fuerza	Pasa al **220**
Destreza	Pasa al **335**

156

Aunque te falta poco para sucumbir, consigues sobreponerte a los efectos del veneno. Sin embargo, el veneno de la serpiente te ha debilitado mucho. Finalmente recobras el co-

nocimiento y descansas, pero tus puntuaciones han quedado así: tienes 5 puntos de DESTREZA y 4 de RESISTENCIA. Si quieres hacer salir a la serpiente de su agujero, pasa al **5.** Si por el contrario decides descender con cuidado hacia la garganta y proseguir por ella hacia el oeste, pasa al **119.**

157

Es un error fatal atacar al poderoso hechicero: una sola palabra de su boca convierte tu espada en una serpiente que se te enrosca en el brazo. Gritas aterrorizado e intentas sacudírtela, pero tu esfuerzo es vano: los colmillos de la serpiente rebosan mortífero veneno que acaba contigo casi en el acto.

158

El suelo que pisas va haciéndose cada vez más blando, hasta que te encuentras caminando con el lodo a la altura de los tobillos. Te fatiga enormemente seguir avanzando; empiezas a preocuparte: todo el paisaje que ves está cubierto de agua, en la que de vez en cuando flotan grupos de algas. Pese a todo, sigues avanzando con resolución, hasta que te paralizas ante la visión de un monstruo cuyos tentáculos le asemejan a un pulpo. Es de piel verde oscuro y rugosa, y va elevándose sobre las aguas apoyado en sus seis patas. Se trata de un terrorífico pulpo del lodazal al que debes enfrentarte. Si tienes una lanza, pasa al **394.** Si no es así, debes hacerle frente con la espada.

Pulpo
del lodazal DESTREZA 10 RESISTENCIA 9

Durante cada *Asalto* debes reducir en 2 tu *Fuerza de Ataque*, debido a tu cansancio y a la falta de movilidad que sufres. Si vences, pasa al **122.**

159

Como estabas demasiado preocupado por nadar para salvar la vida, no te diste cuenta de que la fuerza del agua te había arrebatado la mochila. Todas tus Provisiones y Pertenencias han desaparecido. Pierdes 2 puntos de SUERTE. Afortunadamente, tienes la espada en su vaina. No te queda más remedio que continuar el viaje a pie. Pasa al **197.**

160

Oyes un zumbido justo encima de ti. Al mirar descubres una abeja gigante que desciende en picado, atraída por el dulce olor de la fruta. Desenvainas a tiempo de defenderte.

Abeja
gigante DESTREZA 6 RESISTENCIA 6

Si vences sin perder ningún *Asalto*, pasa al **141.** Si vences, pero has perdido al menos un *Asalto*, pasa al **52.**

161

Después de coger la capa del hombre saurio

para disfrazarte, haces que los enanos formen una columna, de tal forma que parezcan una hilera de esclavos cargados de cadenas custodiados por un guardián. Chasqueas el látigo con una sonrisa y emprendes camino por el túnel. Sigues a los enanos a lo largo de los interminables pasillos, adentrándote cada vez más en la mina. Al pasar por una desviación, ves a un hombre saurio que se dirige hacia ti. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **74.** Si no tienes suerte, pasa al **262.**

162

Por más que gires el picaporte, la puerta no se abre. Si quieres probar a echarla abajo, pasa al **50.** Si prefieres volver al patio de armas e intentar entrar por las otras puertas que dan a él, pasa al **84.**

163

Los hombres saurio te ven y reaccionan rápidamente. Debes luchar contra los dos a la vez.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer hombre saurio	9	8
Segundo hombre saurio	8	8

Durante el combate, y en cada *Asalto*, los dos hombres saurio te atacan por separado, pero debes elegir con cuál quieres enfrentarte.

Contra el otro, determina tu *Fuerza de Ataque* como es habitual, pero aunque la tuya sea mayor no le causarás heridas: debes contar estos golpes como si sólo te hubieras defendido de los suyos. Claro que si su *Fuerza de Ataque* es mayor, él te habrá herido tal como es normal. Si vences, pasa al **368.**

164

El carcelero suelta un gruñido en mitad de su sueño pero no se despierta; sales de la habitación en silencio, llevándote la coraza. Ya en el corredor, te la pones. Ganas 1 punto de DESTREZA. Cierras la puerta del aposento donde duerme el carcelero y te diriges a la escalera de caracol. Pasa al **8.**

165

La arena está empapada de sangre alrededor de Mungo. Te arrodillas a su lado y le levantas la cabeza con suavidad. Abre un poco los ojos y consigue esbozar una sonrisa a pesar de su agonía. Susurrando, te dice:

—Bueno, los hemos hecho papilla, pero si que me ha servido de mucho... Asegúrate de que acabas con el Rey Saurio por mí; ¿lo harás?

Entonces se le cierran los ojos y se desploma muerto. Le entierras en la playa al pie del acantilado, marcando la tumba con su espada hincada en la arena. Ves un camino de cabras que sube por el acantilado; luego vuelves la vista hacia el cofre que descansa en la playa. Si quieres trepar por el sendero, pasa al **200.** Si optas por abrir el arcón, pasa al **398.**

166

Al entrar en la celda, te sorprende que el viejo permanezca en silencio. Si llevas un Anillo de Confusión, pasa al **294.** Si no lo llevas, pasa al **318.**

167

Echas a correr en pos del jabato con la espada en alto, pero es muy ágil. Se escabulle por la llanura y pronto desaparece de tu vista. Disminuyes el ritmo hasta marchar al paso y sigues hacia el oeste, pensando aún en la suculenta comida de que podrías haber disfrutado. Pasa al **170.**

168

Caminas con rapidez hacia el sureste, deseoso de reunirte con los tuyos. Pronto llegas al borde de un arroyo, demasiado ancho para saltar por encima. Continúas hacia el este, molesto por la pérdida de tiempo que supone el rodeo. Ante ti ves un puentecillo de piedra que cruza el arroyo, pero de este lado hay un duende armado que monta guardia. ¿Qué harás?

¿Intentar burlar al vigilante? Pasa al **127**
¿Ofrecerle una pepita de oro (si tienes una)? Pasa al **252**
¿Atacarle con la espada? Pasa al **328**

169

Los cazadores de cabezas están más acostumbrados que tú a correr por la espesura, y en poco tiempo reducen la distancia. Decides pararte y hacerles frente. Afortunadamente, el sendero por el que corréis es demasiado estrecho y no pueden luchar contra ti todos a la vez, si no uno a uno.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer cazador de cabezas	7	5
Segundo cazador de cabezas	6	6
Tercer cazador de cabezas	6	7

Si vences, pasa al **261.**

170

Ves que a lo lejos el suelo se eleva, y más allá, al noroeste, se alza la amenazadora sombra del volcán. No tardas mucho en alcanzar la orilla llena de arbustos de un río que discurre suavemente hacia el sureste. En la orilla opuesta el terreno es abrupto y boscoso. Si has leído el mensaje de la cajita de latón, pasa al **288.** Si no, pasa al **88.**

171

Te arrastras hasta llegar al fuego, confiando que los cazadores de cabezas estén demasiado ensimismados en su ritual para advertir tu presencia. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **215.** Si no tienes suerte, pasa al **302.**

172

Pronto te hallas de nuevo en una bifurcación. Si quieres continuar de frente, pasa al **383.** Si optas por girar a la derecha, pasa al **4.**

173

El enano grita alborozado cuando el hombre saurio cae abatido. Si tienes una ganzúa, pasa al **393.** Si no tienes esta herramienta de ladrones, pasa al **216.**

174

La pasta tiene un sabor amargo y la boca se te queda entumecida. Sientes que tu cuerpo se inunda de una nueva energía. Súmate 2 puntos

de RESISTENCIA. Desenfundas la espada y continúas abriéndote camino por la maleza con renovado vigor. Pasa al **113.**

175

Te las arreglas para salir de entre los escombros. Te sacudes el polvo y vuelves a la bifurcación anterior, ya que no puedes seguir adelante pues el túnel está bloqueado; una vez allí, puedes girar a la izquierda (pasa al **172**) o seguir de frente (pasa al **278**).

176

El chamán empieza a agitar su bastón emplumado, produciendo un sonido como una maraca. Supone que eres un enemigo, pues no llevas ninguna señal de amistad. ¿Qué vas a hacer?

¿Intentar hablarle? Pasa al **324**
¿Intentar arrebatarle el bastón? Pasa al **129**
¿Atacarle con la espada? Pasa al **157**

177

Los cazadores de cabezas no tienen ningún objeto de utilidad, pero llevan un saco que contiene plátanos y cocos. Reservas tus provisiones y te comes las de los cazadores de cabezas. Ganas 1 punto de RESISTENCIA. Te preguntas si su aldea estará por allí cerca, y decides subirte a un árbol para otear. Desde la copa ves una columna de humo que se alza al suroeste, no muy lejos. Quizá provenga de una

aldea. Directamente al oeste, ves que la espesura va aclarando; al noroeste descubres la terrorífica silueta del volcán. Bajas del árbol y te paras a pensar qué camino elegir. Si decides seguir hacia el oeste, pasa al **229.** Si por el contrario te decides por el noroeste para evitar la columna de humo, pasa al **12.**

178

En una explanada ves un círculo de piedras lustradas, en cuyo centro hay una pila de objetos: un brazalete, un muñeco de barro, una taza de metal y una hebilla son algunos de ellos. Quizá se trate del lugar donde los visitantes del chamán depositan sus regalos. Si quieres poner alguna de tus pertenencias en el círculo, pasa al **233.** Si optas por llevarte alguno, pasa al **306.**

179

No te lleva mucho tiempo talar algunos árboles para construir la balsa. Amarras los troncos unos a otros con lianas y la echas al río. Utilizando una rama larga y delgada como pértiga, en seguida subes por el río impulsándote. Pasa al **387.**

180

Te encuentras en un corredor que gira bruscamente a la derecha. En la esquina encuentras una escalera de caracol que sube por el centro de una torre. Tienes el presentimiento de que debes ascender la escalera. Pasa al **82.**

181

Queda una remota posibilidad, pero decides pese a todo intentar capturar al Espíritu de las Aguas con tu Saco sin Fondo. Lo abres tanto como puedes y esperas a que el Espíritu de las Aguas se desplome sobre ti. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **230.** Si no tienes suerte, pasa al **257.**

182

Corres en dirección al cangrejo gigante con la espada desenvainada. El monstruo deja a Mungo sobre la arena para atacarte con ambas pinzas.

Cangrejo gigante	DESTREZA 10	RESISTENCIA 11

Si vences, pasa al **366.**

183

El chamán te toca con el extremo del bastón y, de repente, todo tu cuerpo aparece invadido por gusanos. Los notas escurrirse dentro de la boca y las orejas. Si llevas un Anillo de Confusión, pasa al **64.** Si no, pasa al **283.**

184

Tropiezas con una piedra pero consigues mantener el equilibrio. Así pues, no haces ningún ruido. Ganas 1 punto de SUERTE. Suspiras aliviado y continúas siguiendo al hombre saurio. Pasa al **51.**

185

Con la espada alzada, te lanzas contra el enemigo que tienes más cerca. Es un hombre saurio mutante.

Mutante	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **341.**

186

Mientras sacas la comida de la mochila, sientes temblores a causa del hambre. Devoras una parte de tus Provisiones y te metes en el refugio que has improvisado para pasar la noche. Al mirar a lo alto, ves jirones de nubes ribeteadas de rosa y púrpura que van oscureciéndose a medida que la noche sustituye al día. A pesar del ensordecedor zumbido de cientos de insectos que disfrutan de la brisa nocturna, pronto te quedas dormido. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **388.** Si no tienes suerte, pasa al **348.**

187

La bolsa no contiene más que unas cuantas hojas anchas enrolladas en pequeñas bolas. Aprietas esas bolas y notas que contienen una especie de pasta o de masa. Desenvuelves las hojas y encuentras dentro una pasta fina y brillante, de color verde. ¿Qué harás?

¿Frotarte la pasta en las heridas? Pasa al **377**

¿Probar a comerla? Pasa al **174**

¿Dejarla allí y salir de nuevo hacia el oeste? Pasa al **113**

188

Darle la espalda al terrorífico Gonchong es un terrible error. Tus tropas apenas tienen tiempo de celebrar la muerte del Rey Saurio, pues el Gonchong alarga su trompa y salta sobre tu cabeza; su trompa, afilada como una aguja, te taladra el cráneo y se implanta en tu cerebro. Ahora estás bajo el control del Gonchong; indefenso, sólo puedes contemplar cómo las tropas del Rey Saurio aniquilan a tus propios hombres. La batalla está perdida.

189

Antes de que el hombre saurio que quedó inconsciente vuelva en sí, lo registras y encuentras tres llaves de hierro que guardas en la mochila. Después le atas las manos a la espalda y le metes dentro de la choza. En cuanto recobra el conocimiento, le sacas información sobre las minas de esclavos. Te dice que la entrada a las minas no está muy lejos, unos cien metros más allá de las chozas. Le atas a un poste y abandonas la choza, dirigiéndote a las minas. Pasa al **147.**

190

En cuanto te llevas la mano a la empuñadura de la espada, la chica salvaje suelta la traílla. El tigre se te abalanza de un salto;

pierdes el primer *Asalto*. Si sigues con vida, consigues empuñar la espada para defenderte.

Tigre DESTREZA 11 RESISTENCIA 8

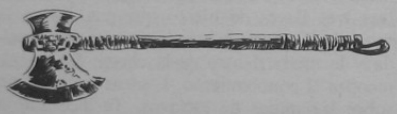
Si vences, pasa al **343.**

191

Tienes las manos resbaladizas por el barro: no alcanzas al enorme pulpo y la lanza cae al agua sin hacerle daño. Ahora debes enfrentarte al monstruo con la espada.

Pulpo
del lodazal DESTREZA 10 RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **122.**



192

Decides seguir bajando por el túnel, pero llegas a un punto sin salida. No te queda más opción que dar la vuelta y regresar a la bifurcación. Pasa al **57.**

193

El duende te mira fijamente y con cierta torpeza dice:

—Correcto. «¿Qué?» *es* la contraseña. Puedes pasar.

Se hace a un lado y cruzas el arroyo. Pasa al **139.**

194

Caminas por lo alto de los cerros siguiendo el camino que traza la garganta. Al mirar desde allí al otro extremo de la garganta, ves que comienza un corrimiento de tierras que arroja gran cantidad de piedras a la garganta. Aunque no disfrutas precisamente de la fatigosa caminata, te alivia saber que no estás allá abajo. Ganas 1 punto de SUERTE. Si decides seguir por los cerros, bordeando la garganta, pasa al **83.** Si por el contrario prefieres arriesgarte y bajar a ella, pasa al **382.**

195

La puerta da a un sórdido habitáculo. La luz del sol penetra en él por un ventanuco situado en la pared del fondo. Hay un colchón de paja en una esquina, sobre el cual ronca pesadamente el carcelero. Ves una coraza de hierro colgada de un gancho, justo sobre él. Si quieres entrar de puntillas en la habitación para coger la coraza, pasa al **333.** Si prefieres cerrar la puerta y dirigirte a la escalera de caracol, pasa al **8.**

196

Rodeando el monstruoso cuerpo del lagarto gigante, continúas bajando por la garganta. Finalmente, ésta se abre a una explanada de hierba, y pronto dejas atrás los cerros. No muy lejos, a unos diez metros a tu izquierda, ves una charca en la que beben algunos pájaros. Si quieres beber tú también, pasa al **128.** Si prefieres seguir hacia el oeste, pasa al **222.**

197

Al mirar al oeste ves que el sol desciende lentamente hasta posarse sobre la superficie del mar, como si fuera un gran globo rojo. Pronto será de noche, por lo que decides acampar entre dos rocas, que previamente disimulas con hojas y ramas. Tras la prueba que acabas de sufrir en el río, estás muerto de hambre; te das cuenta de que tienes que comer algo cuanto antes; si te quedan Provisiones,

pasa al **186.** Si no te queda comida, pasa al **148.**

198

La cabaña abandonada está atiborrada de muebles rotos, cerámica destrozada y pedazos de tela rasgada. Das una patada a una alfombra sucia y descubres la argolla de una trampilla en el suelo. Si decides tirar de ella, pasa al **267.** Si prefieres salir de la cabaña, pasa al **152.**

199

El chamán te escucha atentamente mientras le explicas tu misión. Le dices que necesitas saber cómo puedes acabar con el parásito Gonchong, para reducir el poder del Rey Saurio. El chamán, al oír la palabra Gonchong da un brinco; por lo visto, no sabía que hubiera uno en la isla. Con frases entrecortadas te dice que para compartir contigo algunos de sus secretos mágicos debes ganarte ese derecho, sin importar lo noble que sea tu misión. Te advierte que la prueba será difícil y dolorosa. Si aceptas las condiciones del chamán, pasa al **397.** Si optas por enfrentarte al Rey Saurio sin los conocimientos del chamán, pasa al **237.**

200

Subes por el caminillo y al llegar a la cima estás bastante cansado. Echas un trago de agua de tu cantimplora y caes en la cuenta de que la escasez de agua potable puede llegar a

ser todo un problema en esta isla. Al mirar al oeste, ves la desalentadora silueta del volcán dormido que se eleva sobre los árboles, pero ninguna señal de vida; en realidad, puedes oírla: una cacofonía de pájaros e insectos. La luz se desvanece y decides acampar tras unas rocas para pasar la noche. No consigues conciliar el sueño y te despiertas con la primera luz, ansioso por partir. Decides internarte en la maleza, hacia el oeste. Pasa al **391.**

201

Conduces a todos tus hombres fuera de la mina y atacáis las chozas de barro donde habitan los guardianes. Pronto acabáis con todos, y los antiguos esclavos lo celebran con gritos y cánticos. Un viejo enano inicia una danza y al momento le rodean numerosos compañeros que aplauden entusiasmados. Por el momento, todos los sufrimientos y problemas quedan olvidados. Mientras disfrutan de la recién conquistada libertad, se te acerca un elfo que quiere hablarte a solas. Te alejas de los demás para oír lo que el elfo tenga que decirte. Con un gesto de preocupación te comunica que un ataque directo a la fortaleza del Rey Saurio sería un suicidio. Debido a sus ansias de poder e inmortalidad, el Rey Saurio ha permitido que un repugnante parásito, llamado Gonchong, se le instale en la cabeza. Con la trompa del Gonchong firmemente implantada en el cerebro, el Rey Saurio es invencible y controla telepáticamente a sus guerre-

ros mutantes. Para matar al Rey Saurio hay que destruir a la vez al Gonchong. Pero solamente el chamán de la isla conoce el secreto de sus poderes mágicos. Pero, ¡ay!, el elfo nunca ha visto al chamán en los cuatro años que lleva en la isla. Los chamanes viven a solas, lejos de las gentes, dedicados a sus prácticas mágicas. Agradeces al elfo la valiosa información que te ha proporcionado y te diriges a los otros, alzando los brazos para acallarlos. Les hablas del Gonchong y les dices que vas a partir solo en busca del chamán; sería poco menos que imposible encontrarle en grupo. Les dices que sigan hacia la fortaleza; te reunirás con ellos para dirigir el ataque dentro de uno o dos días. Aceptan tu plan a regañadientes y emprendes inmediatamente la búsqueda del chamán. Pasa al **363.**

202

La lanza da en el blanco y se hunde en la blanda carne del pulpo del lodazal. Aunque debilitado por la herida, el monstruo se las arregla para abalanzarse sobre ti y atacarte.

Pulpo del lodazal DESTREZA 8 RESISTENCIA 5

Si vences, pasa al **122.**

203

Por fin, el Rey Saurio decide volverse a mirarte: clava en ti una mirada de incredulidad al ver muerto a su mascota. Se te acerca furioso hendiendo el aire con su espada de fuego. Si llevas un mono en el hombro, pasa al **314.** Si no llevas un mono, pasa al **36.**

204

Manteniendo a duras penas el equilibrio sobre la balsa que se balancea, desenvainas la espada para atacar al cocodrilo.

Cocodrilo DESTREZA 6 RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **31.**

205

La brusquedad de tu movimiento ha asustado a la chica, que suelta la traílla. De un salto el tigre cae sobre ti y pierdes el primer *Asalto*. Si sigues con vida, consigues empuñar la espada para defenderte.

Tigre DESTREZA 11 RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **343.**

206

Te arrebata el hacha, al parecer muy contento. Los demás le rodean y comienzan a cantar. Parecen felices con su nueva adquisición a la que por lo visto consideran un objeto religioso. ¿Qué harás?

¿Dejarles y desaparecer hacia el oeste? Pasa al **7**
¿Pedirles algo a cambio? Pasa al **86**
¿Atacarles con la espada? Pasa al **359**

207

El ácaro te suelta de repente y cae al suelo. Le das un patadón y lo ves rodar por el túnel. Los restos de veneno de la serpiente que quedan en tu sangre han acabado con él. Los demás ácaros, intuyendo lo que ha ocurrido se repliegan a sus sombríos escondites en el túnel. Si tienes un Saco sin Fondo, pasa al **371.** Si no, pasa al **192.**

208

Te mira con desconfianza y te dice que deberías haber visto su advertencia en la charca. De todas formas, te ofrece la oportunidad de enmendar tu error y de establecer amistad con él regalándole algún objeto de tu mochila a cambio de una pluma de su cabeza. No te queda otra opción que aceptar su exigencia (tacha el objeto en cuestión en tu *Hoja de Aventura*). Con la pluma puesta, el chamán se prepara a escucharte. Pasa al **199.**

209

¡Has fallado! La lanza cae al agua más allá de la hidra; ahora habrás de afrontarla con la espada.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Hidra (cabeza izquierda)	9	9
Hidra (cabeza derecha)	9	9

Ambas cabezas te atacan por separado en cada *Asalto;* debes elegir con cuál de las dos pelearás en primer lugar. Ataca la que hayas elegido como en un combate normal. Contra la otra, tira los dados para determinar tu *Fuerza de Ataque:* aunque sea mayor que la de tu enemigo, no le causas ninguna herida. Cuenta estos golpes sólo como si hubieras parado los suyos. Claro que si su *Fuerza de Ataque* es mayor, te causará heridas. Si vences, pasa al **389.**

210

Una roca de tamaño considerable te cae sobre el hombro del brazo con el que empuñas la espada. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA y 2 de DESTREZA. Si aún vives, te cubres la cabeza con el brazo sano y corres por la garganta a toda velocidad. Pasa al **253.**

211

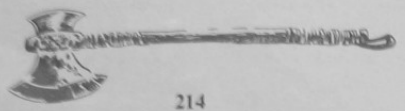
Estás en mitad de la playa, cuando de pronto, al lado de la orilla empieza a elevarse una gran montaña de arena. Entonces ves aparecer seis patas espinosas y un par de pinzas. A medida que la arena va cayendo por todas partes, abres los ojos como platos ante la horrorosa visión de un cangrejo gigante. Avanza a través de la arena y atrapa a Mungo con una de sus pinzas; Mungo aúlla de dolor, incapaz de liberarse del terrible animal. Si quieres ayudar a Mungo, pasa al **182.** Si optas por correr hacia la cabaña de piedras, pasa al **307.**

212

Pronto empieza a hacer calor; te preocupa el hecho de que tu cantimplora está casi vacía. Te pones a buscar agua; finalmente, encuentras una charca poco profunda, de agua al parecer de lluvia, en el hueco de una roca. Bebes hasta hartarte y llenas la cantimplora. Estás a punto de continuar cuando descubres unas marcas hechas a tiza sobre las rocas que hay junto a la charca. Si quieres intentar leerlas, pasa al **72.** Si prefieres emprender la marcha de inmediato, pasa al **30.**

213

No tardas en llegar a otra bifurcación. Si eliges el túnel de la izquierda, pasa al **68.** Si prefieres tomar el de la derecha, pasa al **383.**



214

Al chamán le satisface que te hayas ganado el derecho a conocer sus secretos. Pone los ojos en blanco y se queda completamente quieto, con los brazos extendidos. En trance, comienza a describir al parásito Gonchong. Tiene el aspecto de una gigantesca araña; solamente se conecta con el cerebro de su huésped por medio de la trompa. Para matarlo, es necesario dañarle la trompa pocos segundos después de acabar con su huésped; si no, puede saltar sobre el cerebro del atacante en un desesperado intento de conseguir un huésped nuevo. Pero mientras está bajo su control, el Rey Saurio es invencible, o poco menos; las armas convencionales no producen en él ningún efecto. A un huésped del Gonchong sólo le afectan las espadas de fuego. El propio Rey Saurio usa estas espadas, pero su colección se halla bajo un maleficio que las hace aparecer a los ojos de cualquiera como cuchillos viejos y oxidados que nadie querría robar. Con una espada de fuego y bajo el control del Gonchong, el Rey Saurio es un enemigo terrible. Sólo hay un ser que le atemorice: ¡un mono! Los hombres saurio tienen un terror innato hacia los monos, incluso aunque los controle un Gonchong. Lentamente, el chamán sale de su trance y señala al sureste, diciéndote que la

fortaleza está en aquella dirección. Te despides de él y bajas del volcán, rumbo a la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

215

Agarras uno de los tizones que están ardiendo y te lanzas como un torbellino por detrás de una cabaña; le prendes fuego. Corres a la próxima y la prendes también. Las cabañas pronto están ardiendo por los cuatro costados, y desde detrás de la siguiente cabaña observas a los cazadores de cabezas que han echado a correr confusamente, dándose órdenes a gritos unos a los otros. El hombre que permanece atado al poste queda un momento desguarnecido y corres para desatarlo. Con un solo tajo de espada cortas las lianas que lo atan al poste y echas a correr hacia la selva, instándole al hombre para que te siga. Al correr, te ve uno de los cazadores de cabezas, que te arroja la lanza. Tira un dado. Si te sale un 1 o un 2, pasa al **76.** Si te sale un 3 o un 4, pasa al **250.** Si te sale un 5 o un 6, pasa al **323.**

216

Le dices al enano que estás dirigiendo el ataque contra la fortaleza; le preguntas dónde se esconde el Rey Saurio. Responde que está en el torreón principal, arengando a sus tropas. Le dices que vas a enfrentarte con el Rey Saurio, que volverás después a liberarle. Te despides de él y echas a correr por la puerta que tienes enfrente. Pasa al **180.**

217

Los dientes del sapo se te hincan dolorosamente en el brazo, pero por fortuna no es el que usas para manejar la espada. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Consigues hacer que el sapo abra la boca, forzándolo con la espada, y escapas a su voluminoso abdomen. Te levantas y te lanzas a ciegas contra él.

Sapo venenoso	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6

Durante cada *Asalto*, debes reducir tu *Fuerza de Ataque* en 3 puntos, a causa de tu ceguera. Si vences, pasa al **134.**

218

Un arbusto espinoso te araña las piernas, de las cuales te brota la sangre instantáneamente. ¿Has bebido un líquido con sabor a anís que estaba en un tarro en la cabaña de la playa? Si lo has hecho, pasa al **258.** Si no has bebido ese líquido, pasa al **146.**

219

La lanza, sin tocar al jabato, cae inofensivamente sobre la hierba. Desalentado, observas cómo tu deseado festín desaparece a lo lejos. Recoges la lanza y continúas hacia el oeste. Pasa al **170.**

220

El chamán señala una roca y te pide que la

levantes. Intentas hacerlo. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de RESISTENCIA, pasa al **98.** Si es mayor, pasa al **369.**

221

Cerca de donde yace la libélula gigante descubres un abigarrado montón de hongos con forma de almeja, pegados a un tronco podrido. Si decides comer alguno de ellos, pasa al **385.** Si por el contrario optas por partir de inmediato por entre la espesura, pasa al **224.**

222

Algo se mueve a tu izquierda: un pequeño ser que corre por la explanada. Mientras se acerca te das cuenta de que es un jabato. La idea de un buen asado te hace la boca agua. Si tienes una lanza, pasa al **342.** Si no la tienes, pasa al **167.**

223

Lo que ves en la sala te llena de ira. Hay seis enanos desnudos de cintura para arriba y encadenados unos a otros como si fueran animales. Pican la piedra con martillos. Un hombre saurio, protegido por una armadura, los hostiga para que trabajen más deprisa, azotando a algunos de vez en cuando con el látigo. Dejas el cubo en el suelo y te abalanzas contra él.

Hombre saurio	DESTREZA 8 RESISTENCIA 7

Si sigues vivo tras dos *Asaltos*, pasa al **3.**

224

Decides que ya has ido lo suficiente hacia el norte para alejarte de la aldea de los cazadores de cabezas y empiezas a acortar directamente hacia el oeste a través de la jungla. No llevas mucho rato caminando cuando de repente llegas a un claro desprovisto por completo de vegetación. En el centro ves un gran cristal de color verde, que brilla e irradia calor. ¿Qué harás?

¿Rodearlo y seguir hacia el oeste?	Pasa al **71**
¿Tocar el cristal?	Pasa al **232**
¿Intentar arrancar un trozo con la espada?	Pasa al **370**

225

El chamán te escruta con mirada penetrante y pronuncia una sola palabra:

—¡Embustero!

De repente, el suelo comienza a temblar y se abre una grieta bajo tus pies. De ella surge un chorro de vapor que te escalda la pierna. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Le pides disculpas por haberle mentido y le explicas que sólo querías ganarte su confianza. No sabías que la pluma fuera el símbolo de paz del chamán. Gruñe y te toca la pierna con el bastón, con lo cual desaparece el dolor. Pasa al **301.**

226

El túnel se estrecha y te ves obligado a agacharte, pues el techo es muy bajo. Por lo visto, estás en una parte abandonada de la mina. Si quieres seguir por este túnel, pasa al **213.** Si prefieres volver a la bifurcación y tomar allí el ramal de la izquierda, pasa al **101.**

227

Si tienes tres llaves de hierro, pasa al **273.** Si no tienes ninguna llave, pasa al **162.**

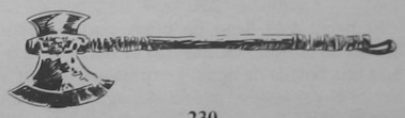
228

Del agua sobresalen diversas rocas que te ves obligado a sortear. Es una ardua tarea que te deja extenuado. Decides acercarte a la orilla para descansar un rato. Te tumbas a la sombra de unos árboles; no tardas mucho en quedarte

dormido. Al despertarte, descubres que estás cubierto de enormes picaduras de mosquito. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **236.** Si no tienes suerte, pasa al **103.**

229

Mientras te abres camino á través de la espesa maleza, espada en mano, oyes a lo lejos el sonido de tambores que te llega desde la zona donde se alza el humo. Si quieres seguir hacia el suroeste, en dirección al humo, pasa al **337.** Si, por el contrario, optas por seguir hacia el oeste, pasa al **113.**



230

La fuerza del agua que cae sobre ti es tan poderosa que casi te tira de la balsa. Afortunadamente, consigues permanecer firme, con el Saco abierto. El agua va desapareciendo dentro de él, que se la traga como si fuera gelatina. Tan deprisa como empezó, la agitación se desvanece y el remolino se esfuma; has capturado al Espíritu de las Aguas en tu increíble Saco. Súmate 2 puntos de SUERTE. Por desgracia la balsa está destrozada, así que decides vadear el río hacia la margen derecha. No puedes correr el riesgo de soltar al Espíritu de las Aguas, en vista de lo cual cavas un hoyo y entierras el Saco sin Fondo (no olvides

tachar de tu Lista de Equipo todo lo que llevases en él). No te queda otro remedio que continuar a pie. Pasa al **197.**

231

El barril está lleno de piñas podridas cubiertas de hongos. Oculta tras el barril, descubres una botella de agua. Le quitas el corcho y hueles el contenido; podría ser agua, pero un desagradable olor a moho sale de ella. Si quieres beber el líquido, pasa al **6.** Si por el contrario decides salir por la puerta del fondo, pasa al **353.**

232

Lentamente, presa del nerviosismo, tocas el brillante cristal. Un cálido resplandor te inunda el cuerpo, sientes que crece en ti el vigor. Ganas 3 puntos de RESISTENCIA debido al beneficio del cristal regenerador. Si aún no lo has hecho, puedes optar por arrancar un trocito con la espada (pasa al **370**). Si no, puedes abandonar el claro y dirigir tus pasos al oeste, a través de la espesura. Pasa al **71.**

233

De pronto, una hilera de rocas adquiere un intenso color rojo, indicando el camino hacia la ladera del volcán. Decides seguir la pista. Pasa al **249.**

234

Luchas con todas tus fuerzas contra la corriente, pero te es imposible escapar del remolino que hace el Espíritu de las Aguas. Notas que te vas debilitando hasta que ya no puedes dar una sola brazada. Te desmayas y te traga el Espíritu de las Aguas, con quien compartirás eternamente su mundo acuático.

235

Poco después, el saltarín vuelve a girar en dirección oeste; te preguntas si su intención es fatigarte para conducirte a una trampa o si te lleva por el camino más seguro a través del pantano. Tus pensamientos pronto obtienen respuesta, pues del fango surge un monstruo

descomunal, justo ante ti. Es una hidra de dos cabezas, que se arrastra hacia ti sobre su gigantesco y baboso cuerpo, adelantando ambas cabezas para morderte. Si llevas una lanza, pasa al **272.** Si no tienes una lanza, pasa al **29.**

236

Aunque el picor es casi insoportable, no hay el menor rastro de fiebre. Saltas de nuevo a la balsa y te diriges río arriba. Pasa al **379.**

237

El chamán se encoge de hombros y te ordena que te vayas. Señala con el dedo hacia el sureste y te dice que el antiguo campo de prisioneros se encuentra en esa dirección. Bajas por la ladera del volcán hacia la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

238

El líquido, de color lechoso, tiene sabor anisado. Te lo tragas, pero no sientes el menor efecto, por lo que tan sólo puedes suponer que te servirá más adelante. Dejas el tarro y abandonas la cabaña. Pasa al **152.**

239

Sólo consigues detener a tiempo a uno de los rapidísimos ácaros y debes enfrentarte con los otros dos, uno después del otro.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer ácaro	4	3

	DESTREZA	RESISTENCIA
Segundo ácaro	3	2

Si vences, pasa al **192.**

240

La lanza se te clava en el hombro y te derriba. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y 1 de DESTREZA. Sorprendentemente, el duende corre azuzado por el pánico, sin rematarte. Cuando te recuperas, te levantas y cruzas el puente. Pasa al **139.**

241

Los dos hombres saurio te estaban dando la espalda cuando corriste hacia ellos. Consigues derribar a uno con la empuñadura de la espada y dejarle inconsciente, pero debes enfrentarte al otro.

Hombre saurio	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **189.**

242

La chica permanece inmóvil mientras huyes. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **142.** Si no tienes suerte, pasa al **205.**

243

Uno de los pigmeos avanza hacia ti y agarra el hacha. Los demás pigmeos se reúnen a su

alrededor y comienzan a cantar. Parecen muy contentos con el objeto, que contemplan como si se tratara de un objeto religioso. ¿Qué harás?

¿Dejarlos y partir hacia el oeste por entre la maleza?	Pasa al **7**
¿Pedirles algo a cambio?	Pasa al **86**
¿Atacarlos con tu espada?	Pasa al **359**

244

Detienes el salto del Gonchong atravesando con la espada el bulboso abdomen del parásito de parte a parte. Tanto el Rey Saurio como el Gonchong están definitivamente muertos. Pasa al **400.**

245

Una roca no muy grande te golpea el hombro; es un golpe bastante leve. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te escudas la cabeza con los brazos y corres por la garganta a gran velocidad. Pasa al **253.**

246

La única forma de bajar es saltando. Decides no arriesgarte y regresas a la bifurcación. Pasa al **135.**

247

El oso lleva un collar de cuero del que cuelga un diminuto silbato de cobre. Te lo guardas en la mochila y continúas en busca del chamán. Pasa al **27.**

248

Esquivas el chorro de líquido y saltas atrás para desenvainar la espada. Te preparas para evitar el próximo chorro de ácido pegajoso que te escupa el enorme sapo venenoso que hay en la charca. De repente, el sapo sale del agua, intentando matarte con sus afilados dientes.

Sapo venenoso	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6

Si vences, pasa al **21.**

249

De repente, tras unas rocas surge la cabeza de un hombre: lleva el pelo adornado con abalorios y plumas de colores. Sale cautelosamente de su refugio, con un bastón lleno de plumas en una mano y dos huesos de animal en la otra. Es el hechicero de la isla: el chamán al que estabas buscando. ¿Llevas una pluma en el pelo? Si es así, pasa al **199.** Si no, pasa al **176.**

250

La lanza surca el aire y alcanza en mitad de la espalda al pobre hombre que acabas de liberar. Cae al suelo lanzando un angustioso alarido; de nada le sirve ya tu ayuda. Los cazadores de cabezas se dan cuenta de lo que ha ocurrido y vuelves a adentrarte en la jungla,

con el sonido de sus voces pegado a los talones. Pasa al **102.**

251

Durante el tiempo que has invertido en encontrar a todos los prisioneros de la mina y liberarlos, has perdido 4 puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, eres ahora el jefe de sesenta y tres fieles seguidores, ansiosos de vengarse. Pasa al **201.**

252

Los ojos del duende se encienden cuando le muestras la pepita de oro. Alarga la mano para recibir tu soborno. Se la das y cruzas el puente. Pasa al **139.**

253

Echas a correr por la estrecha garganta, confiando que no se produzca otro desprendimiento de tierra. La garganta vuelve a ensancharse y disminuyes el ritmo de la marcha, puesto que la sensación de claustrofobia ha desaparecido. Pasa al **382.**

254

La batalla se está desenvolviendo de manera desfavorable; la mayoría de tus hombres han sucumbido al violento ataque de las fanáticas tropas del Rey Saurio. Tras ellos, ves a su jefe, que los arenga con terribles aullidos. Es un enorme cíclope que lleva una cota de malla y

blande una potente hacha de guerra; debes derrotarlo para poder reunir a los tuyos.

Cíclope	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Si vences, pasa al **299.**

255

Al intentar esquivar la lanza resbalas sobre unas piedras sueltas. La lanza se te clava en el muslo con un ruido sordo. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. La mujer de las cavernas chilla de puro deleite y corre hacia ti agitando el garrote. Aprietas los dientes, te arrancas la lanza del muslo y empuñas la espada.

Mujer de las cavernas	DESTREZA 5	RESISTENCIA 5

Durante cada *Asalto*, debes reducir tu *Fuerza de Ataque* por 2, debido a la herida que tienes en la pierna. Si vences, pasa al **79.**

256

Te estiras y con la punta de los dedos consigues alcanzar la espada. Ya casi no puedes ni respirar y tienes la cara roja; las venas del cuello parecen a punto de reventar. Desesperadamente, asestas un tajo a la enredadera hasta que consigues cortarla y soltarte de su mortífero abrazo. Toses, te frotas el cuello y ves que la horrible enredadera gotea una savia de color rojizo. Aunque has tenido suerte de

escapar a los tentáculos de la planta carnívora, no has conseguido evitar el daño. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 2 de RESISTENCIA. A pesar de que te sientes fatigado, decides que es mejor seguir adelante. Pasa al **81.**

257

Tu plan no tiene éxito. La fuerza del agua que te cae encima es excesiva; se te va el Saco de la mano y se lo lleva la corriente. La balsa se hace trizas; por encima del rugido de las aguas oyes las gorgoteantes risotadas del Espíritu de las Aguas. Te revuelves a la desesperada en busca de aire bajo la mole de agua. Reuniendo todas tus fuerzas, intentas nadar hasta la orilla. Tira dos dados. Si el total es menor o igual que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **150.** Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **234.**

258

A pesar de que el arbusto está repleto de espinas venenosas, sales ileso y prosigues tu camino, ajeno al peligro en que te has encontrado. Pasa al **291.**

259

Como sabes que los sapos venenosos no comparten sus dominios con otros de su especie, te lanzas confiadamente a la charca y rescatas el barril. De vuelta en tierra, levantas la tapa con la espada y vuelcas el contenido en la hierba. Hay una ampolla de cristal que

contiene un líquido coloreado, un saco de terciopelo, un par de botas de cuero rojo y un anillo de oro. ¿Qué harás?

¿Beber el líquido de la ampolla? Pasa al **311**
¿Abrir el saco? Pasa al **26**
¿Ponerte las botas? Pasa al **94**
¿Ponerte el anillo en el dedo? Pasa al **297**

260

Intentas detener el salto del Gonchong con la espada, pero fallas. Aterriza sobre tu cabeza y te taladra el cráneo con la trompa. Ahora estás bajo su control; indefenso, sólo puedes ver cómo las tropas del Rey Saurio aniquilan a tus desmoralizados hombres. La batalla está perdida.

261

Los cazadores de cabezas restantes creen que eres un guerrero invencible al que los dioses han dado poderes ilimitados. Huyen chillando a voz en grito. Si decides abrir la bolsa que hay junto al cadáver de uno de ellos, pasa al **187.** Si optas por dirigirte de nuevo al oeste, pasa al **113.**

262

El hombre saurio que se acerca te llama y te pregunta hacia dónde te diriges. No tienes la más remota posibilidad de hacerte pasar por un hombre saurio tan de cerca, y te ves obligado a desenvainar la espada.

Hombre saurio DESTREZA 7 RESISTENCIA 8

En cuanto ganes un *Asalto,* pasa al **386.**

263

Has tenido el tino de no meter el brazo con el que manejas la espada en el círculo de piedras, así que el accidente de tu mano no te incapacita en exceso. Pierdes 1 punto de DESTREZA. De mala gana, tiras uno de tus objetos al círculo y esperas a ver qué ocurre. Pasa al **233.**

264

Tu organismo cada vez está más débil. El veneno corre con celeridad por tus venas. El brazo empieza a hinchársete y sudas copiosamente. Se te nubla la vista y te resulta difícil no perder el conocimiento. Pierdes 5 puntos de RESISTENCIA. Si tu puntuación de RESISTENCIA es 9 o menor, pasa al **124.** Si está por encima de 9, pasa al **364.**

265

Los enanos atacan a los orcos, espoleados por su odio. La batalla finaliza pronto; los orcos no pueden hacer frente a los furiosos enanos. Pasa al **121.**

266

La puerta permanece firmemente cerrada. No te queda otra solución que volver al patio

de armas e intentar abrir las otras puertas que dan a él. Pasa al **84.**

267

Tiras de la argolla y levantas la trampilla. En un pequeño compartimento descubres una caja de madera que sacas y colocas en el suelo. La tapa está cubierta de cera. Si quieres abrirla, pasa al **354.** Si prefieres salir de la cabaña, pasa al **152.**

268

Las puertas dan a un corredor que avanza a tu izquierda y derecha. En la pared se alinean celdas cerradas por barrotes de hierro. A tu izquierda, adviertes que el corredor no tiene salida, por lo cual tomas el corredor de la derecha. En la última celda, junto a una puerta de madera, ves a un viejo endeble sentado en un banco, con los tobillos encadenados a la pared. La puerta de su celda está abierta, pero la puerta de madera que lleva fuera del corredor está cerrada con un candado. ¿Qué harás?

¿Liberar al viejo? Pasa al **166**
¿Intentar abrir la puerta de madera? Pasa al **227**

269

A medio camino por la ladera de un cerro descubres la entrada de una caverna. Las piedras que hay alrededor están pintadas de

brillantes colores, pero sobre cada una de ellas descansa una calavera. Si decides entrar en la caverna, pasa al **59.** Si optas por seguir hacia el volcán, pasa al **303.**

270

Decides cargar contra los hombres saurio, con la esperanza de cazar a uno vivo para obtener alguna información. Sales en silencio del resguardo que te ofrecen los árboles y te ocultas tras la choza. La rodeas para espiar a los hombres saurio, que siguen hablando. Desenvainando la espada, sales por detrás para tomar la iniciativa. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **241.** Si no tienes suerte, pasa al **43.**

271

El Rey Saurio queda repentinamente paralizado al descubrir a tu mono. Comienza a temblar; su miedo por los monos es evidente. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **22.** Si no tienes suerte, pasa al **123.**

272

Mientras la hidra comienza a echársete encima, lanzas el arma contra una de las cabezas. Tira un dado. Si te sale un 1, un 2, un 3 o un 4, pasa al **209.** Si te sale un 5 o un 6, pasa al **344.**

273

Una de las llaves encaja en la cerradura; la puerta se abre sin dificultad. Pasa al **395.**

274

El túnel continúa hasta que llegas al borde de un pozo cuyas paredes caen en vertical. Hay una escalera de madera asegurada a uno de los lados, pero no alcanzas a ver el fondo. Si optas por bajar por la escalera, pasa al **315.** Si prefieres volver hasta la bifurcación y probar suerte por el otro ramal, pasa al **28.**

275

En cuanto tocas el mango de uno de los cuchillos, cambia de apariencia. En vez de un cuchillo despuntado, te encuentras empuñando una magnífica espada de fuego. Es una de las espadas de la importante colección del Rey Saurio. Ganas 2 puntos de DESTREZA y 2 de SUERTE. Hendiendo el aire con tu nueva arma, sales por la puerta que se abre en la pared del fondo. Pasa al **312.**

276

Los pigmeos te gritan y gruñen, pero no entiendes su lenguaje. Evidentemente, quieren algo de ti, pero no sabes qué. De todo lo que tienes, ¿qué les darías?

¿Un hacha?	Pasa al **243**
¿Una barra de hierro?	Pasa al **327**
¿Provisiones?	Pasa al **126**
¿Ninguna de estas cosas?	Pasa al **137**

277

La mano que tienes machacada es la que

usas para manejar la espada. Pierdes 3 puntos de DESTREZA. De mala gana, tiras una de tus pertenencias al círculo de piedras y esperas a ver qué ocurre. Pasa al **233.**

278

El túnel acaba pronto en un callejón sin salida y empiezas a preocuparte por la posibilidad de haberte extraviado. Pierdes 1 punto de SUERTE. Das la vuelta y llegas a la bifurcación anterior. Si quieres seguir recto, pasa al **70.** Si prefieres tomar la desviación de la derecha, pasa al **172.**

279

Una vez llegado al valle, caminas por un bosque. En cuanto te ves rodeado por los árboles empiezan a asomar rostros familiares. Los enanos, elfos y hombres que rescataste de las minas esperaban allí tu regreso. Encantado de volver a verlos, les cuentas lo ocurrido desde que los dejaste. Les dices que la fortaleza debe ser atacada inmediatamente; que tú te vas a enfrentar personalmente al Rey Saurio. Los reúnes y los llevas fuera de la arboleda. Mientras cargáis contra la fortaleza, los portones se abren. El Rey Saurio ha enviado un batallón de guardias y mutantes para enfrentarse a vosotros. Tu pequeño grupo pronto lucha en un cuerpo a cuerpo con los soldados del Rey Saurio. Tira un dado. Si te sale un 1 o un 2, pasa al **185.** Si te sale un 3 o un 4, pasa al **308.** Si te sale un 5 o un 6, pasa al **42.**

280

Tras comprobar en qué estado te encuentras y asegurarte de que te has librado de los parásitos del pantano, prosigues hacia el oeste por una llanura llena de barro. Ante ti ves dos cerros y decides dirigirte a la garganta que los separa. Pasa al **362.**

281

Como vas ganando impulso, no puedes evitar el seguir rodando y caes a la garganta. Aterrizas pesadamente, de un golpe. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te pones en pie, te sacudes el polvo y decides seguir hacia el oeste garganta abajo. Pasa al **119.**

282

Abres el saco con sumo cuidado, por si acaso contuviera una serpiente venenosa. Pero te sorprende y te agrada ver que dentro hay comida: miel, tortas de trigo y fruta. Si decides probar la comida, pasa al **116.** Si por el contrario optas por guardarla para más adelante, pasa al **27.**

283

La prueba es demasiado para ti; haces señas al chamán para que pare. Has fallado la prueba, así que no te revelará sus secretos. Señala hacia el sureste y dice que en aquella dirección está la fortaleza; debes enfrentarte con el Gonchong sin su ayuda. Das media

vuelta y comienzas a bajar del volcán hacia la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

284

Te apartas del hombre saurio al que has herido y le ofreces la posibilidad de rendirse. Arroja al suelo la espada y el látigo y se deja caer, jadeando pesadamente. Le atas los brazos a la espalda con su propio látigo y lo metes en la choza. Le exiges que te dé información sobre las minas de esclavos y te dice que la entrada no está lejos; más o menos, a unos cien metros de las chozas. Atas al hombre saurio a un poste y abandonas las chozas para buscar las minas. Pasa al **147.**

285

El carcelero se despierta sobresaltado. Se levanta e intenta agarrarte por el cuello con sus huesudas manos. Si llevas el casco de Sog, no lo conseguirá, pero tendrás que enfrentarte a él. Si no llevas el casco, el carcelero te clavará las uñas. Pierdes 1 punto de DESTREZA; pasa al **322.**

286

Has recorrido ya la mitad de la enredadera cuando ves aparecer en lo alto, sobre el borde de la plataforma, una cabeza. Es un anciano de pelo gris, que te mira fríamente, con aire de estar muy enfadado.

—Lárgate —te dice—, o lo lamentarás.

Si decides seguir trepando, pasa al **117.** Si

optas por hacer caso a su consejo, dejarte resbalar y seguir hacia el noroeste, pasa al **375.**

287

Tras un largo silencio, el duende te dice que esa no es la contraseña. Finalmente reacciona y carga con la lanza en ristre. Pasa al **328.**

288

Comienzas a buscar la balsa oculta entre los arbustos y después de un buen rato la encuentras. La arrastras hasta el río y subes a bordo. El río no es muy profundo; consigues hacer avanzar la balsa contra corriente con la ayuda de la larga pértiga que tienes. Pasa al **387.**

289

Saltas sobre el mutante y le hundes la espada en la espalda. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **144.** Si no tienes suerte, pasa al **45.**

290

La irritación es casi insoportable; no puedes evitar rascarte los granos de la cara. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA y 1 punto de SUERTE. Si optas por frotarte la cara con las hojas de una planta que encuentres cerca, pasa al **143.** Si deseas probar a comer los hongos, pasa al **110.**

291

Sobre la hierba, boca abajo, yace muerto un

marinero; quizá se trate de un pirata asesinado por el hombre saurio mutante. Un mono se debate por escapar de la cadena que agarra el muerto. Si quieres llevarte al mono contigo, pasa al **330.** Si prefieres soltarlo y seguir tu camino, pasa al **350.**

292

El casco tiene más de cien años de antigüedad; perteneció a un fabuloso guerrero llamado Sog, quien también practicaba la brujería. El hecho de llevar el casco producirá a tu adversario, sea quien sea, tal terror, que ganarás automáticamente el primer *Asalto* de cualquier combate. Tu adversario sólo conseguirá reunir el coraje suficiente para defenderse al segundo *Asalto*. Orgulloso de tu nueva arma, desciendes cuidadosamente hacia la garganta para proseguir por ella hacia el oeste. Pasa al **119.**

293

Durante el tiempo que has invertido en encontrar a todos los prisioneros de la mina y liberarlos, has perdido 2 puntos de RESISTENCIA. Si aún estás vivo, eres ahora el jefe de sesenta y tres fieles seguidores, ansiosos de vengarse. Pasa al **201.**

294

Los ocultos poderes del anillo envían una señal de peligro a tu mente, advirtiéndote de que el viejo es tan sólo una ilusión que proyecta una bestia camaleónica. Sales de la celda y cierras de golpe la puerta, justo a tiempo de ver cómo inicia su metamorfosis. Por entre la ropa le aparecen púas verdes y sus mandíbulas babeantes dejan entrever filas de dientes afilados. La bestia camaleónica queda atrapada en la celda; ahora puedes probar a abrir la puerta de madera. Pasa al **227.**

295

El pigmeo se siente ofendido cuando rehúsas su ofrecimiento. Da una patada en el suelo y levanta su cerbatana. Los otros pigmeos forman un círculo alrededor de vosotros dos; el honor mancillado sólo puede ser lavado con un duelo a muerte. Desenvainas la espada para defenderte del enfurecido pigmeo.

Pigmeo	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5

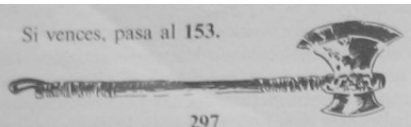
Si vences, pasa al **96.**

296

Al ver a tu mono, el Rey Saurio queda paralizado. Comienza a temblar; su miedo a los monos es bastante evidente. Está tan aterrorizado que le cuesta trabajo levantar la espada para defenderse cuando te abalanzas sobre él. La influencia mental del Gonchong, sin embargo, le obliga a plantarte cara.

Rey Saurio	DESTREZA 6	RESISTENCIA 15

Si vences, pasa al **153.**



297

En el preciso instante en que te pones el anillo, te sientes muy mareado. Intentas quitártelo, pero no puedes. Sobre el anillo pesa un encantamiento de Confusión. Pierdes 2 puntos de DESTREZA. Si no lo has hecho aún, puedes:

Beber el líquido de la ampolla	Pasa al **311**
Abrir el saco	Pasa al **26**
Ponerte las botas	Pasa al **94**

Si prefieres no hacer ninguna de estas cosas y continuar hacia el oeste por la explanada de hierba, pasa al **222.**

298

Dentro está más oscuro que boca de lobo, y parece no tener fin. Te das cuenta de que no lleva a ninguna parte. No dispones de demasiado espacio para moverte, así que para retroceder te ves obligado a dar una voltereta con la cabeza entre las piernas. Regresas a la boca del agujero y te alivia alcanzar el túnel principal. Sin embargo, cuando estás a punto de llegar a la salida, se te cae de la mochila algo. Tachas un artículo de tu Lista de Objetos de Equipo y pierdes 1 punto de SUERTE. Sales a duras penas del agujero y giras a la derecha. Pasa al **47.**

299

La muerte del cíclope devuelve el valor a tus hombres, que se lanzan al ataque con coraje renovado. Como las tropas del Rey Saurio empiezan a batirse en retirada, rompéis sus líneas y os lanzáis a los portones de entrada a la fortaleza. Penetráis en el patio de armas y veis dos puertas que dan entrada a la fortaleza propiamente dicha. Si decides entrar por las puertas de doble hoja que hay a tu izquierda, pasa al **268.** Si optas por las de la pared más lejana, pasa al **84.**

300

El Espíritu de las Aguas se desploma sobre ti reduciendo la balsa a astillas. Por encima del rugido del agua alcanzas a oír las gorgoteantes risotadas del Espíritu de las Aguas. Bajo la mole de agua, te revuelves en busca de aire, a la desesperada. Reúnes todas tus fuerzas e intentas nadar hacia la orilla. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **150.** Si ese total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **234.**

301

Aunque el chamán tiene dificultades para hablar tu lengua, parece entender perfectamente todo lo que le dices. Pero antes de comenzar a escucharte insiste en que te pongas una pluma. Te ofrece una de las que lleva en la cabeza, pidiéndote algo a cambio. No

tienes más remedio que aceptar su propuesta (tacha el objeto en cuestión en tu *Hoja de Aventura*). Finalmente sonríe y se dispone a escucharte. Pasa al **199.**

302

Cuando estás a punto de agarrarte a la rama, un pequeño perro corre hacia ti y comienza a ladrar. Los cazadores de cabezas se vuelven y gritan excitados al descubrirte. Agitan sus lanzas y garrotes al tiempo que se te echan encima. Si deseas luchar con ellos, pasa al **331.** Si prefieres huir y esconderte en la espesura de la jungla, pasa al **102.**

303

Finalmente llegas al pie del volcán, pero

sigues sin descubrir señales del chamán. Levantas la vista y ves la gigantesca montaña negra que se eleva hacia el cielo; te preguntas cuándo volverá a despertar, a escupir nubes de ceniza y ríos de lava al rojo vivo. Apartas de tu cabeza el pensamiento y te detienes para decidir qué camino tomar. Si optas por escalar directamente la falda del volcán, pasa al **178.** Si prefieres rodearlo por la base, pasa al **355.**

304

Los afilados dientes del masticador se te hunden en el cuello. El corpóreo monstruo intenta matarte. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Si sigues con vida, intentas arrancártelo del cuello con la espada.

Masticador DESTREZA 6 RESISTENCIA 5

Si vences, pasa al **20.**

305

Talar los árboles con la espada resulta lento

y trabajoso. Empiezas a temer que el ruido pueda atraer a algún depredador; tus temores pronto se ven confirmados. Alzándose entre dos árboles, aparece detrás de ti un ogro. Estaba durmiendo y le has despertado. Gruñe y avanza hacia ti blandiendo una gran rama como arma.

Ogro DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **99.**

306

Al introducir la mano en el círculo sientes un agudo dolor, como si te la aplastara la rueda de un carro. La retiras, pero la tienes torcida y desfigurada. Tira un dado. Si te sale un número del 1 al 5, pasa al **277.** Si te sale un 6, pasa al **263.**

307

En tu desesperada huida no prestas ninguna atención a la arena que pisas. De repente, se te hunden los pies en arena blanda; a continuación, comienzas a hundirte. Estás atrapado en arenas movedizas; cuanto más te agitas, más rápidamente te hundes. Aúllas aterrorizado cuando las arenas te llegan al cuello; tu última visión te muestra al pobre Mungo siendo devorado por el cangrejo gigante.

308

Con la espada en alto, te lanzas contra el

enemigo que tienes más cerca. Es un hombre saurio.

Hombre saurio	DESTREZA 8	RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **341.**

309

Los dos hombres saurio te estaban dando la espalda cuando te abalanzaste sobre ellos. Consigues matar a uno antes de que se den cuenta de lo que está ocurriendo, pero debes enfrentarte al otro.

Hombre saurio	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al **368.**

310

Al caer tropiezas contra uno de los pilares que soportan el techo. Se encuentra podrido y cede bajo tu peso. El techo se desploma sobre ti. Estás a punto de asfixiarte bajo los escombros, casi enterrado en vida. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Si has sobrevivido al derrumbamiento, consigues salir a rastras de entre la tierra y los pedruscos, pero te ves forzado a regresar a la bifurcación anterior. Pasa al **378.**

311

Has bebido una poción que entorpece tus

movimientos. Al iniciar cualquier combate en lo sucesivo, es probable que al desenvainar se te caiga la espada. Antes de empezar el primer *Asalto*, tira un dado. Si te sale 1, se te cae la espada y pierdes automáticamente el primer *Asalto*. Si todavía no lo has hecho, puedes:

Abrir el saco	Pasa al **26**
Calzarte las botas	Pasa al **94**
Ponerte el anillo en el dedo	Pasa al **297**

Si no quieres hacer ninguna de estas cosas y decides continuar hacia el oeste por la explanada de hierba, pasa al **222.**

312

La puerta da a un pequeño almacén lleno de barriles y sacos. Si decides mirar dentro de uno de los barriles, pasa al **231.** Si prefieres salir por una puerta que hay al fondo, pasa al **353.**

313

Desgraciadamente, el cazador de cabezas que marcha el último decide inspeccionar el tronco en que te escondes. Introduce la cabeza en el hueco y grita al resto de la tribu. Estás perdido; tu cabeza pronto formará parte de su colección.

314

¿Llevas una espada de fuego? Si es así, pasa al **296.** Si vas a enfrentarte al Rey Saurio con una espada normal, pasa al **271.**

315

Apoyándote cuidadosamente en los peldaños de la escalera, consigues llegar al fondo del pozo. A través de la penumbra ves un nuevo túnel, desde el cual te llegan débiles cánticos. Mientras caminas por el túnel, crece el sonido, y con él te llega también el repicar de los martillazos sobre la piedra. De repente oyes pisadas a tus espaldas. ¿Qué harás?

¿Esconderte en las sombras?	Pasa al **78**
¿Dar la cara a quien quiera que sea el que venga?	Pasa al **347**

316

La malaria ha hecho presa en ti; la fiebre te tortura. Pierdes otros 3 puntos de RESISTENCIA y 1 de DESTREZA. Pierdes la noción del tiempo y caes en una pesadilla delirante. Cuando finalmente te recobras de la enfermedad, no tienes ni idea del tiempo que ha pasado. Revisas tu mochila y descubres que todas tus Provisiones han desaparecido, seguramente roídas por las hormigas y los gusanos. Te lavas en el río y subes a la balsa para continuar tu búsqueda. Pasa al **379.**

317

La criatura se detiene y te mira con fijeza por encima del hombro, completamente sorprendida. Tiene una boca ancha, abierta, por la que aparece una lengua de color rosa, bífida, que mueve con gran rapidez. Sus gran-

des ojos parecen muy apenados, y te das cuenta de que es un astuto saltarín de los pantanos. A pesar de su patético aspecto, los saltarines de los pantanos suelen llevar a sus imprudentes víctimas a los dominios de las bestias que habitan en esa zona, a cambio de un poco de carne. Claro que nadie conoce mejor los peligrosos y traicioneros caminos que surcan los pantanos. El saltarín te hace señas con la cabeza para que le sigas a través de la zona pantanosa. Si decides hacerle caso, pasa al **58.** Si decides seguir tú solo hacia el oeste, pasa al **158.**

318

Cuando te plantas frente al viejo, comienza a sufrir una metamorfosis ante tus ojos. Por entre la ropa le aparecen púas verdes y la boca se le convierte en un par de mandíbulas babeantes que dejan entrever filas de dientes afilados. No es un hombre, sino una bestia camaleónica; debes enfrentarte a ella.

Bestia camaleónica	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Si vences, pasa al **372.**

319

El hombre saurio se vuelve para ver quién le sigue. Te descubre tendido en el suelo. Deja el balde a un lado y corre hacia ti, espada en

ristre. De un salto te levantas y empuñas tu espada para hacerle frente.

Hombre saurio	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **23.**

320

Apuntas con cuidado y lanzas la daga. Por desgracia, pasa por encima de la naranja. Has fallado, así que el chamán no revelará sus secretos. Señala hacia el sureste y te dice que en aquella dirección está la fortaleza. Das media vuelta y comienzas a bajar del volcán, camino de la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

321

El túnel llega a una bifurcación; si optas por tomar el túnel de la izquierda, pasa al **19.** Si decides tomar el de la derecha, pasa al **39.**

322

El carcelero es duro de roer, y utiliza cualquier cosa que tenga a mano para golpearte.

Carcelero	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6

Si vences, pasa al **367.**

323

La lanza surca el aire pero no os alcanza a ninguno de los dos. Corréis con todas vuestras fuerzas, adentrándoos en la jungla para escapar de los cazadores de cabezas. Atraviesas la maleza sin advertir que las ramas puntiagudas y los espinos te han producido algunos cortes. Por fin, te detienes exhausto y te apoyas contra un árbol, jadeando ruidosamente. El hombre que has rescatado está demasiado agotado para hablar, pero te sonríe mostrándote su gratitud. Cuando por fin recupera el aliento, te dice que se llama Sama y que ha escapado de las minas de oro del Rey Saurio con la esperanza de construir una balsa y alcanzar el continente. Le cuentas cuál es tu misión y te aconseja que desistas, pues se dice que el Rey Saurio es indestructible. Contestas a Sama que no temes al Rey Saurio, que estás decidido a acabar con él. Sama contesta que aunque te estará eternamente agradecido y en deuda contigo por haberle salvado la vida, no podría volver a encararse con el Rey Saurio. Le dices que no está obligado, que llevarás a cabo tu misión a solas. Antes de estrecharte la mano y decir adiós, Sama te ofrece un amuleto tallado en hueso que él llevaba colgado al cuello con una cinta de cuero.

—Te dará buena suerte —dice con calma.

A partir de ahora, tu puntuación de SUERTE nunca será inferior a 7. Entonces, desaparece

entre la maleza y una vez más te quedas solo y continúas tu búsqueda. Pasa al **113.**

324

Le explicas al chamán que no eres su enemigo, sino que vienes en busca de su ayuda. Te mira con frialdad y te pregunta:

—¿Por qué tú no llevar pluma si tú amigo?

Si optas por decirle que la has perdido, pasa al **225.** Si, en cambio, prefieres decirle que no sabías que fuera importante, pasa al **208.**

325

El suelo es cada vez más pedregoso y el rastro de las huellas que venías siguiendo desaparece. A lo lejos, se oye un débil rumor: ¿será el bostezo de un volcán que se despierta?

Te apresuras garganta abajo, pero la visión de un enorme reptil bloqueándote el camino te paraliza. Miras fijamente, con incredulidad, al monstruo acorazado que tiene unos seis metros de longitud. Es un lagarto gigante, que te ve como fuente de alimentación. Debes luchar contra él.

Lagarto gigante DESTREZA 8 RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **196.**

326

Señalas la primera cáscara. El chamán la levanta: no hay nada. Has fallado, así que no te revelará sus secretos. Señala hacia el sureste y dice que en aquella dirección está la fortaleza; debes enfrentarte con el Gonchong sin su ayuda. Das media vuelta y comienzas a bajar del volcán hacia la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

327

Uno de los pigmeos se adelanta y te arrebata la barra de hierro. La huele y la lame, pero no parece muy complacido. Gesticula pidiéndote algo más. ¿Qué le darás?

¿Un hacha? Pasa al **206**
¿Provisiones? Pasa al **126**
¿Ninguna de estas cosas? Pasa al **137**

328

Rápidamente, desenvainas la espada y atacas al duende.

Duende DESTREZA 6 RESISTENCIA 6

Si vences, pasa al **338.**

329

Abandonas en silencio el resguardo que te ofrecen los árboles. Rodeas la choza para espiar a los hombres saurio, que siguen hablando. Espada en ristre, sales de detrás de la choza para tomar la iniciativa. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **309.** Si no tienes suerte, pasa al **163.**

330

El mono se sienta feliz sobre tu hombro. Prosigues tu marcha, acompañado por este nuevo amigo. Pasa al **350.**

331

A pesar de tu gran habilidad para el combate, son demasiados cazadores de cabezas; no puedes dominarlos. Consigues acabar con cuatro antes de que una lanza te penetre por la espalda poniendo fin a tu aventura.

332

El polvo no sólo es decorativo, sino que tiene también propiedades mágicas. Perteneció a un mago que fue hecho esclavo por los hombres saurio. Sin embargo, antes de entrar en las minas, el mago abandonó la botella que contenía el polvo confiando que alguien la encontraría. Cayó en manos de la mujer de las cavernas, que no hizo con él otra cosa que vaciarlo en el cuenco. El polvo te protegerá de cualquier persona o cosa que intente controlar tu mente. Ganas 2 puntos de SUERTE. En la caverna no hay ninguna otra cosa de interés, así que sales. Pasa al **17.**

333

Al descolgar la coraza, ésta rasca contra la pared. *Prueba tu Suerte*. Si tienes suerte, pasa al **164.** Si no tienes suerte, pasa al **285.**

334

Estiras el brazo y consigues aferrarte a un arbusto, con lo cual evitas el caer colina abajo. Allí tumbado, descubres una hendidura en una roca, pero está muy oscuro para ver qué hay dentro. Si decides inspeccionar la hendidura, pasa al **145.** Si prefieres descender con cuidado hasta la garganta para proseguir por ella hacia el oeste, pasa al **119.**

335

El chamán te da una daga y te pide que la claves en una naranja que coloca sobre una

roca. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al **93.** Si es mayor, pasa al **320.**

336

Una roca de buen tamaño te cae sobre el hombro, pero afortunadamente no es el del brazo con el que empuñas la espada. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA y 1 de DESTREZA. Si aún vives, te cubres la cabeza con el brazo sano y corres por la garganta a toda velocidad. Pasa al **253.**

337

El redoblar de los tambores crece en intensidad a medida que avanzas por entre la maleza. También oyes cánticos y un profundo zumbido. Caminas tan silenciosamente como puedes hasta llegar al borde de un pequeño claro. Hay varias cabañas de bambú, dispuestas en círculo en el borde del claro. En el centro, ves a doce cazadores de cabezas en torno a un hombre medio desnudo atado a un poste. Uno de los cazadores de cabezas, que lleva una máscara y un penacho, se le acerca con los brazos alzados. Instantáneamente, cesa el sonido de los tambores. En ese momento una mujer le ofrece un cuchillo tallado en hueso: los cazadores de cabezas están a punto de obtener un nuevo trofeo. Hay demasiados; es imposible hacerles frente. Te sientes indefenso. Solamente se te ocurre un plan para distraer a los cazadores de cabezas, pero es muy arriesgado.

Si decides coger un tizón en llamas de la hoguera que tienes delante y prender fuego a algunas cabañas, pasa al **171.** Si por el contrario prefieres volver a rastras a la jungla y proseguir hacia el oeste, pasa al **113.**

338

Del cinturón del duende pende una bolsa de cuero. Si deseas abrirla, pasa al **374.** Si prefieres cruzar cuanto antes el arroyo, pasa al **139.**

339

El sapo venenoso salta sobre ti en el preciso instante en que adelantas la espada. El peso del sapo venenoso te tumba, pero tu espada ha dado en el blanco; la hoja ha entrado hasta la empuñadura en la garganta del sapo. Se agita en los estertores de la muerte, mientras te arrastras para salir de debajo de la enorme

panza. Poco a poco, recobras la vista y enfundas la espada. Si todavía deseas beber del agua de la charca, pasa al **92.** Si prefieres continuar hacia el oeste, pasa al **222.**

340

Desenvaináis las espadas y echáis a correr hacia la playa, esperando pillar a los piratas por sorpresa. Conseguís abatir a dos antes de que puedan empuñar sus machetes; después, cada cual se enfrenta con dos a la vez.

	DESTREZA	RESISTENCIA
Primer pirata	7	7
Segundo pirata	8	6

Ambos piratas te atacan por separado en cada *Asalto,* pero debes elegir con cuál de los dos quieres pelear. Ataca al pirata que hayas elegido como en un combate normal. Contra el otro, tira los dados para obtener tu *Fuerza de Ataque* de la manera habitual, pero aunque tu *Fuerza de Ataque* sea mayor no le dañarás; deberás contar estos golpes como si sólo te hubieras defendido de los suyos. Claro que si su *Fuerza de Ataque* es mayor que la tuya, te habrá causado heridas. Si derrotas a los dos, pasa al **61.**

341

Echas una ojeada a tu alrededor para hacerte una idea de cómo marcha la batalla. Muchos de tus hombres han caído; el resto se bate

en franca retirada. Si tienes el cuerno de Valhalla, pasa al **109.** Si no lo tienes, pasa al **254.**

342

El jabato corre a toda velocidad; tienes que disparar la lanza sin pérdida de tiempo. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **115.** Si no tienes suerte, pasa al **219.**

343

La chica se echa a llorar; te invade un sentimiento de culpabilidad por haber matado a su tigre. Piensas consolarla, pero, sin darte tiempo huye colina arriba, ligera como una gacela. Pierdes 2 puntos de SUERTE. Envainas la espada y bajas al valle para reencontrar a tus amigos. Pasa al **279.**

344

¡Un gran lanzamiento! La lanza surca el aire y va a clavarse en una de las cabezas, exactamente entre las mandíbulas, con tanta fuerza que sobresale por detrás. La cabeza se abate hacia adelante, sin vida, pese a lo cual la hidra te ataca con la cabeza que le queda.

Hidra	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **389.**

345

Consigues salir de entre los escombros. En

medio de las rocas y el polvo descubres una caja de madera. Fuerzas la cerradura con la espada y no puedes evitar gritar de alegría al ver lo que contiene. Se trata de un cuerno de caza, pero los caracteres grabados en él te indican que no es un cuerno normal. ¡Es el legendario cuerno de Valhalla! Al soplar en él, llena al que lo hace y a sus aliados de fuerza y valor. Ganas 2 puntos de SUERTE. Te lo cuelgas del cuello y regresas a la última bifurcación. Una vez que has llegado a ella, si quieres girar a la izquierda, pasa al **172.** Si prefieres continuar de frente, pasa al **278.**

346

La fuerza con que te ataca el Rey Saurio es inconmensurable. Golpe tras golpe, te arrincona con su espada de fuego; sólo puedes defenderte a duras penas. Tu espada es inútil; ni siquiera le haces un solo rasguño. Has de retroceder, cada vez más fatigado, hasta que el Rey Saurio encuentra una grieta en tu defensa. Con su espada de fuego te lanza un mandoble al brazo, lo cual te obliga a soltar la espada. Te alza en vilo y te arroja por la muralla para deleite de sus tropas. El Rey Saurio será de por vida el amo de la Isla del Fuego.

347

Por el túnel desciende hacia ti un hombre saurio que lleva un balde. Parece sorprendido de verte y deja caer el balde. Con un grito

gutural se abalanza sobre ti blandiendo su cimitarra.

Hombre saurio	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7

Si vences, pasa al **23.**

348

Mientras duermes, un murciélago se aproxima aleteando con la intención de darse un festín a costa de tu sangre. No sientes cómo te hunde los colmillos en la pierna; sólo al despertarte ves las marcas. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te estremeces al ver la herida y guardas deprisa tus pertenencias antes de partir. Pasa al **212.**

349

Al trepar a la plataforma, el anciano suelta la caña de bambú y sube por las ramas del árbol. Es muy ágil y no consigues alcanzarle, pues te pesan la espada y la mochila. Decides dejarle en paz y bajas por la enredadera para seguir hacia el noroeste. Pasa al **375.**

350

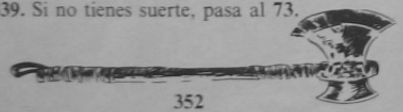
Entre la hierba alta, ya en una nueva colina, te encuentras dominando un valle verde. En el centro del valle hay una fortaleza cuya bandera ondea hecha jirones. Al fin has encontrado el antiguo campo de prisioneros. Estás ya a punto de bajar al valle cuando oyes, a tus

espaldas, un rugido. Se trata de un enorme tigre con dientes como cuchillos que lleva de una trailla una chica rubia de ojos salvajes y felinos. Ella te mira inquisitivamente mientras el tigre tira de la trailla. ¿Qué harás?

¿Intentar comunicarte con ella? Pasa al **106**
¿Atacar al tigre con tu espada? Pasa al **190**
¿Escapar valle abajo? Pasa al **242**

351

El chorro te alcanza en plena cara; los ojos comienzan a escocerte. Te ha cegado momentáneamente el pegajoso ácido de un sapo venenoso. Al darte cuenta de lo que ocurre, desenvainas la espada. Sabes que el sapo intentará saltar sobre ti para asesinarte con sus puntiagudos dientes. Sacudes la espada a ciegas en el aire y te apartas de la charca, frotándote los ojos con la mano libre. Aunque no puedes verlo, el sapo de repente salta sobre ti. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al **339.** Si no tienes suerte, pasa al **73.**



352

En una de las laderas del volcán ves un resplandor: podría ser la luz del sol reflejada en un espejo, pero ¿será el chamán o una de las patrullas del Rey Saurio? Decides averiguarlo cuanto antes, y te encaminas aprisa hacia allí. Pasa al **399.**

353

La puerta no está cerrada con llave; da a una habitación llena de bancos y anaqueles. Tubos de ensayo, frascos y matraces atestan las estanterías, llenas también de recipientes que contienen curiosos compuestos. Estás en el laboratorio del Rey Saurio. De repente, oyes pasos al otro lado de la puerta del fondo. Si decides desenvainar la espada para recibir así a quien venga, pasa al **360.** Si prefieres esconderte bajo uno de los bancos, pasa al **77.**

354

La tapa se abre con facilidad; dentro encuentras un tarro tapado con un corcho y una nota que dice: «Hace muchos años vine a la Isla del Fuego en busca de paz y soledad. Pero desde que los hombres saurio se instalaron aquí, esa existencia no es posible. He regresado al continente. Muchas de las plantas y arbustos de la isla son venenosas; un simple rasguño podría matarte. Bebe la poción de este tarro y ella te inmunizará. Te deseo suerte, cualquiera que sea el motivo que te ha traído aquí. Se despide, Baskin.»

Si quieres beber la poción, pasa al **238.** Si prefieres abandonar la cabaña en seguida, pasa al **152.**

355

Mientras avanzas, empiezas a percibir un fuerte olor a sulfuro. No tardas en llegar al borde de una gran laguna de espeso lodo

amarillo; grandes burbujas se forman en la superficie, produciendo desagradables estallidos. A juzgar por el calor que irradia, la laguna debe de estar muy caliente. Descansando sobre un nido de rocas y ramas ves dos huevos del tamaño de melones. Las cáscaras son amarillentas y arrugadas; no tienes la más remota idea del animal que puede haberlos dejado allí. Si decides observarlos de cerca, pasa al **48.** Si optas por subir al volcán, pasa al **178.**

356

La puerta cede bajo tu empuje. Pasa al **395.**

357

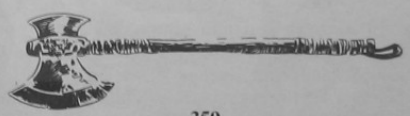
La mordedura de la serpiente es fatal. No

puedes hacer nada para detener los efectos del veneno; tampoco hay nadie alrededor para ayudarte. Tu aventura en la Isla del Fuego termina sobre un cerro pedregoso.

358

Señalas la cáscara del centro. El chamán la levanta y respiras aliviado al ver que bajo ella está la perla. Si has superado tres pruebas, pasa al **214.** Si no, ¿cuál quieres intentar ahora?

Miedo Pasa al **75**
Dolor Pasa al **151**
Repugnancia Pasa al **183**
Fuerza Pasa al **220**
Habilidad Pasa al **335**



359

No llegas a dar dos pasos: los pigmeos se llevan las cerbatanas a la boca y te disparan. Tira un dado para determinar el número de dardos que se clavan en tu carne y réstate 1 punto de RESISTENCIA por cada uno. Si sigues con vida, pasa al **373.**

360

La puerta se abre y aparece un enano con grilletes en manos y pies que entra al labora-

torio empujado por un grotesco hombre saurio bicéfalo. El mutante te ve y ruge; aparta al enano de un empellón y avanza hacia ti con la cimitarra en alto.

Hombre saurio bicéfalo	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

Si vences, pasa al **173.**

361

Te hallas de nuevo ante el agujero al lado del que yace el esqueleto del infortunado enano, junto a la carretilla. Si quieres meterte en el agujero, pasa al **298.** Si prefieres dejarlo a un lado y seguir adelante, pasa al **47.**

362

El suelo va ganando altura, hasta que por fin te alejas del terreno más difícil: la jungla y los pantanos que quedan a tus espaldas. La hierba y las flores dan a la isla una exuberante belleza, pero no puedes permitirte el lujo de descansar. No pasa mucho tiempo hasta que llegas a la garganta; ves que se abre en dirección oeste, por entre diversos cerros. Si optas por adentrarte en la garganta, pasa al **40.** Si prefieres subir por el cerro que hay a tu derecha, pasa al **194.**

363

Regresas al río y subes a tu balsa. Resulta penoso avanzar contra corriente, pues el río se

estrecha y la corriente es más impetuosa. Si aun así deseas hacer el viaje en balsa, pasa al **228.** Si optas por hacerlo a pie, pasa al **376.**

364

Pese a que te encuentras peligrosamente debilitado por los efectos del veneno, sobrevives. Descansas hasta que te encuentras con fuerzas para reemprender tu misión. Si quieres hacer salir a la serpiente de su agujero, pasa al **5.** Si decides descender con cuidado hacia la garganta para proseguir por ella hacia el oeste, pasa al **119.**

365

Buscas algún rastro del chamán sin descubrir nada, así que sigues tu camino en dirección al volcán. Pasa al **269.**

366

Arrodillándote al lado de tu maltrecho amigo, le coges la cabeza suavemente entre los brazos. Sus ojos se entreabren y consigue esbozar una sonrisa a pesar de su agonía. En un susurro, te dice:

—Bien, viejo, aquí se me acaba el tiempo. Pues sí que te he servido de mucho... Asegúrate de acabar con el Rey Saurio por mí, ¿lo harás?

Cierra los ojos y se desploma, muerto. Lo entierras en la playa, al pie del acantilado, señalando la tumba con su espada hincada en la arena. Más decidido que nunca continúas

tu búsqueda y te diriges a la cabaña de piedras. Pasa al **198.**

367

Te llevas la coraza; a duras penas consigues meterte dentro. Ganas 1 punto de DESTREZA. Sales del habitáculo y te encaminas a la escalera de caracol. Pasa al **8.**

368

Sin perder un instante, registras los cuerpos de los hombres saurio. En uno de los bolsillos encuentras tres llaves de hierro que guardas en la mochila. Sin más dilación, te diriges a las minas de esclavos. Pasa al **147.**

369

La roca es demasiado pesada y te ves obligado a abandonar tu empeño. Has fallado la prueba, así que el chamán no revelará sus secretos. Señala hacia el sureste y te dice que en aquella dirección está la fortaleza; debes enfrentarte al Gonchong sin su ayuda. Das media vuelta y comienzas a bajar del volcán, camino de la fortaleza del Rey Saurio. Pasa al **168.**

370

Alzas la espada y la dejas caer con fuerza sobre el cristal. Para tu sorpresa, la espada se parte en dos, con lo cual queda mucho más corta. Pierdes 2 puntos de DESTREZA. Si aún no lo has hecho, puedes probar a tocar el

cristal (pasa al **232**), o bien abandonar el claro y dirigir tus pasos al oeste por entre la espesura. Pasa al **71.**

371

Decides guardar un ácaro en el saco, pues quizá te sirva más adelante de cebo. Tanteas por la pared, derribas a uno y lo introduces de un golpe en el saco. Continúas bajando por el túnel para llegar a un final sin salida. No tienes otra opción que darte la vuelta y volver a la bifurcación. Pasa al **57.**

372

Sales de la celda, abandonando a su horripilante morador, e intentas abrir la puerta de madera. Pasa al **227.**

373

Los dardos han sido impregnados de un compuesto tranquilizante. Caes al suelo inconsciente; cuando te recuperas, no ves a los pigmeos por ninguna parte. Todavía tienes la espada en la mano, pero tu mochila está vacía. Has perdido todas tus posesiones y Provisiones. Pierdes 2 puntos de SUERTE. Maldices a los pigmeos y continúas tu camino hacia el oeste. Pasa al **7.**

374

En la bolsa encuentras una diminuta figurilla de barro. La hizo un brujo y está maldita.

Pierdes 2 puntos de SUERTE. Arrojas la figurilla al arroyo y cruzas el puente. Pasa al **139.**

375

Abriéndote paso por entre la maleza, percibes un zumbido. Aleteando sobre ti ves el colorido amenazador de una libélula gigante, cuyas alas iridiscentes se agitan con extraordinaria rapidez. Sin embargo, la libélula permanece detenida en el aire. De repente, se lanza en picado sobre ti.

Libélula gigante DESTREZA 8 RESISTENCIA 4

Si vences, pasa al **221.**

376

Atracas la balsa en la orilla derecha del río y saltas a tierra. El terreno que te rodea está cubierto de árboles; se trata de la rocosa ladera de una colina llena de arbustos que dificultarán tu marcha. Después de echar un vistazo a tu alrededor, decides encaminarte en dirección al volcán, hacia el noroeste: debe de ser el sitio ideal para un chamán. Tras recorrer con dificultad tu camino por entre la maleza, de repente ves un arbusto de extraño aspecto. Tiene anchas hojas, cuyos extremos son de color púrpura; de sus ramas penden frutos que parecen moras gigantescas. Si quieres probar la fruta, pasa al **100.** Si prefieres seguir caminando, pasa al **399.**

377

La pasta te escuece en las heridas pero no te produce ningún efecto, positivo o negativo. Ya no te queda más pasta para probar a comerla, así que comienzas de nuevo a abrirte camino hacia el oeste. Pasa al **113.**

378

En la bifurcación, puedes bien continuar de frente (pasa al **68**) o girar a la izquierda (pasa al **4**).

379

Sin razón aparente el agua comienza a agitarse. Ante la balsa se forma un remolino y te las ves y te las deseas para no caer. De repente, surge del remolino una gran montaña de agua, adquiriendo una vaga forma humana. Estás a punto de ser tragado por el Espíritu de las Aguas. Si tienes un Saco sin Fondo, pasa al **181.** Si no tienes este objeto, pasa al **300.**

380

Aguardas unos quince minutos antes de arriesgarte a abandonar la seguridad que te da el tronco. Por fortuna, los cazadores de cabezas han desaparecido de tu vista. No pierdes tiempo y comienzas a abrirte camino con la espada en dirección al oeste. Pasa al **113.**

381

Consigues agarrarte al árbol con una mano y tirar a la tarántula con la otra. Sigues

subiendo por el árbol y arrancas un racimo de plátanos. De vuelta al suelo, devoras la fruta y vuelves a tu refugio. Ganas 2 puntos de RESISTENCIA. Te metes en el refugio para pasar la noche, preguntándote qué sorpresas te reserva el nuevo día. Al mirar a lo alto, ves jirones de nubes ribeteadas de rosa y púrpura, que van oscureciéndose a medida que la noche sustituye al día. A pesar del ensordecedor zumbido de cientos de insectos que disfrutan de la brisa nocturna, pronto te quedas dormido. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **388.** Si no tienes suerte, pasa al **348.**

382

Sobre una gran roca que hay a tu derecha, descubres algunas palabras esculpidas en la piedra. Si quieres acercarte y leerlas, pasa al **35.** Si prefieres proseguir tu camino garganta abajo, pasa al **119.**

383

El túnel es ahora estrechísimo y las vigas que soportan el techo están en mal estado y descolocadas. Sientes una angustiosa sensación de claustrofobia, pero sigues adelante a través de la penumbra; constantemente cae sobre ti una lluvia de piedrecitas y polvo. No ves una piedra en el suelo y tropiezas en ella. *Prueba tu Suerte.* Si la suerte te acompaña, pasa al **140.** Si no tienes suerte, pasa al **310.**

384

Antes de que el Gonchong pueda retirar la trompa del cerebro del Rey Saurio, la cortas de un tajo con la espada. Ambos, el Rey Saurio y el Gonchong, están definitivamente muertos. Pasa al **400.**

385

Al intentar arrancar uno de los hongos, las valvas que tiene se abren y te lanzan un chorro de esporas en plena cara. Te irritan la piel y se te cubre la cara de granos. Al aumentar la irritación se te entrecierran los ojos. ¿Qué harás?

¿No prestarle atención, con la esperanza de que desaparezca? Pasa al **290**
¿Frotarte la cara con las hojas de una planta cualquiera? Pasa al **143**
¿Comer los hongos? Pasa al **110**

386

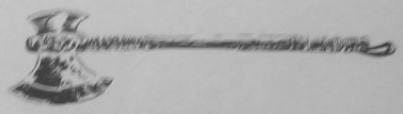
Los enanos corren en tu ayuda y el hombre saurio pronto es vencido. Vuelves a formar a los enanos y continúas por el túnel. Pasa al **114.**

387

Al poco rato te das cuenta de que ni siquiera en la balsa estás a salvo: un par de ojos sobresalen del agua, frente a ti, y de repente se abren unas enormes fauces llenas de afilados dientes. Con toda su fuerza, el cocodrilo arremete contra la balsa, lo cual a punto está de tirarte al agua. El cocodrilo se revuelve en torno a la balsa haciendo chasquear las fauces desesperadamente, deseoso de atraparte. Si tienes una barra de hierro, pasa al **9.** Si no la tienes, pasa al **204.**

388

La noche transcurre sin incidentes y te despiertas temprano para continuar tu marcha. Pasa al **212.**



389

Mientras la hidra se hunde en el negro fango, el saltarín de los pantanos emprende la huida, ahora que se ha descubierto su traición. Echa a correr a grandes zancadas y pronto desaparece de tu vista. No tienes, pues, más remedio que recorrer con dificultad el resto de tu camino hacia el oeste. Sin embargo, no has caminado más de cien metros cuando, a tu derecha, percibes cierta turbulencia en el agua. Ese infernal saltarín de los pantanos te ha llevado a otra zona habitada por seres carnívoros. Aparece nadando a gran velocidad, hacia ti, una serpiente acuática gigante; debes volver a luchar para salvar la vida.

Serpiente acuática gigante	DESTREZA 6 RESISTENCIA 5

Durante cada *Asalto*, debes restar 2 puntos a tu *Fuerza de Ataque*, pues empiezas a estar cansado y careces de movilidad en comparación con la serpiente. Si ganas, pasa al **49.**

390

En la margen derecha del río ves a un hombre cubierto de andrajos. Agita las manos frenéticamente, llamándote. Parece ser un prisionero huido de las minas. Si quieres dirigir la balsa hacia él, pasa al **87.** Si prefieres seguir río arriba, pasa al **14.**

391

La maleza que crece entre los árboles es densa; plantas de hojas largas y anchas, algunas con puntas espinosas; parras, enredaderas, hongos, raíces y flores de todos los tamaños, formas y colores, luchando por hacerse sitio y conseguir la luz necesaria para sobrevivir en la espesura. Tienes que emplear la espada para abrirte camino; es un trabajo muy lento y pesado. Si decides descansar y sentarte en la base de un gran árbol, pasa al **53.** Si prefieres seguir abriéndote camino, pasa al **81.**

392

De repente te ilumina la mente una idea: quizá las botas que llevas estén encantadas. Apoyas los pies contra la pared e intentas subir. ¡Funciona! Llevas puestas unas botas mágicas que sirven para escalar. Ganas 1 punto de SUERTE. Te bajas de la pared y, con cierto recelo, comienzas a descender por las paredes del pozo. Resulta extraño bajar en vertical por la pared, como si fueras una mosca. El pozo es profundo, pero finalmente llegas al fondo. La oscuridad es prácticamente

absoluta. Palpas la pared con las manos, pero no descubres ningún otro túnel que te saque del pozo abandonado. Estás a punto de volver a subir cuando tropiezas con algo. Te inclinas y tocas el filo de una espada. Subes por el pozo para examinar arriba tu hallazgo. A la pálida luz de las antorchas puedes admirar la espada de soberbio aspecto que tienes en la mano. Ganas 2 puntos de DESTREZA. Tiras al pozo tu espada vieja y vuelves a la bifurcación. Pasa al **135.**

393

Los grilletes del enano se abren con facilidad gracias a la ganzúa. Ganas 1 punto de SUERTE. Le dices que estás dirigiendo el ataque contra el antiguo campo de prisioneros; le preguntas dónde se esconde el Rey Saurio. Dice que está en uno de los torreones de la fortaleza, arengando a sus tropas. Le dices al enano que coja la cimitarra del mutante y vaya a unirse con sus compañeros. Le deseas buena suerte y echas a correr por la puerta que tienes enfrente. Pasa al **180.**

394

Antes de que el pulpo se te eche encima, le arrojas la lanza. Tira un dado. Si te sale un 1 o

un 2, pasa al **191.** Si te sale un 3, un 4, un 5 o un 6, pasa al **202.**

395

Te ves en medio de una sórdida cámara de tortura. Está llena de terribles instrumentos: potros, tuercas para apretar pulgares, corsés de pinchos, látigos. También ves algunos cuchillos oxidados sobre una mesa situada en una esquina de la cámara. ¿Qué harás?

¿Coger un látigo? Pasa al **136**
¿Coger un cuchillo oxidado? Pasa al **275**
¿No hacer caso de lo que ves y seguir adelante, hacia una puerta que aparece en la pared del fondo? Pasa al **312**

396

Los dientes del sapo se te hincan dolorosamente en el brazo con que manejas la espada.

Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y 2 de DESTREZA. Coges la espada con la otra mano y consigues obligar al sapo a que abra la boca. Sales de debajo de su voluminoso abdomen y te levantas para lanzarte a ciegas contra él.

Sapo	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6

Durante cada *Asalto*, debes reducir tu *Fuerza de Ataque* en 3 puntos a causa de tu ceguera. Si vences, pasa al **134.**

397

El chamán te comunica que tienes que superar tres pruebas, que elegirás de entre las seis que te propone. ¿Cuál quieres intentar primero?

Suerte Pasa al **2**
Miedo Pasa al **75**
Dolor Pasa al **151**
Repugnancia Pasa al **183**
Fuerza Pasa al **220**
Habilidad Pasa al **335**

398

Abres el arcón y su contenido te sorprende: ¡barras de hierro! El capitán debió engañar a su tripulación haciéndoles creer que enterraban un tesoro; seguramente, el verdadero tesoro sigue en el barco, aunque ahora ya no le servirá de nada. Decides guardar una de las barras en la mochila y te diriges hacia el

camino de cabras que asciende por el acantilado. Pasa al **200.**

399

Ves que de la rama de un árbol cuelga un saco en el extremo de una cuerda. Si decides cortarla y hacerte con el saco, pasa al **282.** Si optas por seguir caminando, pasa al **27.**

400

Arrojas al vil Gonchong por encima de la muralla y te alzas sobre las almenas, a la vista de todos tus hombres. De allí abajo se eleva un rugido y a continuación contemplas satisfecho cómo derrotan con facilidad a las desmoralizadas tropas del Rey Saurio. Ha terminado la batalla y la victoria es tuya. Los enanos, los elfos y los hombres pueden regresar ahora a sus hogares, en el continente, y las minas de esclavos de la Isla del Fuego quedarán cerradas para siempre. Mungo se habría sentido orgulloso de ti.